DARF IN DEUTSCHLAND NICHT FREI VERTRIEBEN WERDEN!

PC Games

Wissen, was gespielt wird

11/04 | OKTOBER
€ 4,99

QUAKE 4

Auf sieben Seiten:
- XXL-Screenshots
- Fakten zum Mitreden

DVD

UNZENSIERT! ÜBER 7 GBYTE!

VOLL VERSION

GRAND THEFT AUTO

SAN ANDREAS

Der geniale PS2-Kracher, auf den alle warten
Fakten, Screenshots, Spielbericht auf 8 Seiten

PHARAO
Luxor, Luxus, Pyramiden: Preisgekröntes Aufbauspiel
+ VIELE TIPPS!

NEOCRON 2
PROBIER-VERSION AUF DVD:



10 Tage gratis spielen
+ 16-Seiten-Booklet

STAR WARS GALAXIES
CLIENT AUF DVD: 14 Tage testen

PC Games vor Ort

UNREAL ENGINE 3
Interview + grandiose Bilder

BATTLEFIELD 2
Alter Schwede: Was DICE plant

ACT OF WAR
Das nächste Command & Conquer?

60 Seiten Tests

ROME: TOTAL WAR
Reicht es für die Strategie-Krone?

CALL OF DUTY ADD-ON
Packend und abwechslungsreich

FUSSBALLMANAGER 05
Viel Neues – Heimvorteil genutzt?

WENDEPOSTER: BATTLEFRONT

DOOM 3 OPTIMIEREN
Die besten Tipps unserer Tuner!

SIMS 2 PROFI-TIPPS
Kinder, Kochen und Karriere

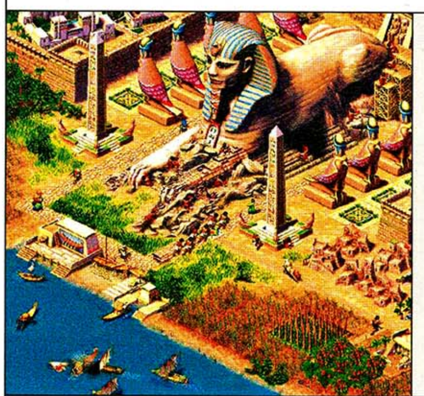


Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

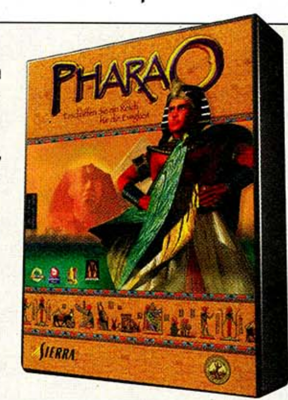


Pharao

Vollversion: Erschaffen Sie das ägyptische Imperium!



- Drei Kampagnen mit je acht bis zehn Missionen
- Einfacher Einstieg dank Tutorial-Szenarien
- Authentische Bauwerke, Götter, Bräuche, Berufe
- Prächtige Grafik
- Errichten Sie berühmte Bauwerke wie die Sphinx, die Pyramiden und den Tempel von Luxor



Neocron 2

- Schnupper-Version auf Heft-DVD: Testen Sie jetzt das Online-Rollenspiel 10 Tage lang gratis und erforschen Sie die faszinierende Welt von **Neocron 2**!
- Es fallen lediglich die üblichen Kosten für Ihren Internet-Zugang an.
- Exklusiv in der DVD-Auflage: 16-seitige Schritt-für-Schritt-Anleitung mit vielen wertvollen Tipps

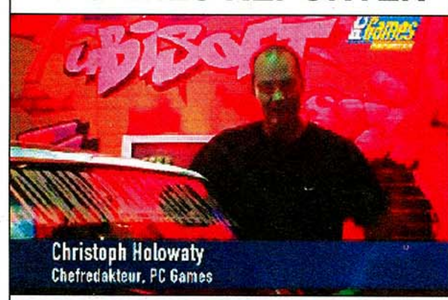


Star Wars Galaxies

- Statt stundenlangen Downloads: der offizielle Online-Client auf Heft-DVD – sparen Sie Zeit und Geld!
- Erkunden Sie das **Star Wars**-Universum auf eigene Faust – zwei Wochen lang kostenlos (Wichtig: Anmeldung vor dem 30.10.2004 erforderlich!)
- Sie tragen nur die Kosten für Ihren Internet-Zugang!
- Weitere Infos auf www.pcgames.de!



PC GAMES REPORTER



EXKLUSIV AUF PC-GAMES-DVD:

Unser DVD-Magazin „PC Games Reporter" meldet sich diesmal von der Leipziger Games Convention 2004: Christoph Holowaty nimmt Sie mit in die abgeschirmten VIP-Bereiche der Messestände – dort hat er nicht nur Termine mit bekannten Spieledesignern, sondern trifft sich auch mit Prominenten wie Bayern-Coach Felix Magath und Jeanette Biedermann. Zwischendurch schalten wir zu unseren Reportern vor Ort: Wir berichten unter anderem von der **Sims 2**-Premiere und vom Besuch bei den Machern von **Battlefield 2**. Außerdem auf vielfachen Wunsch wieder mit dabei: die beliebten Outtakes.



TOP-DEMO: Knights of Honor



Von den Machern von **Anno 1503**: Erleben Sie die enorme Spieltiefe und das tolle Mittelalter-Flair dieser Aufbau-Neuheit!

TOP-DEMO: FIFA 2005



Anpfiff für die neue Saison: Erleben Sie die weiter verbesserte Grafik und das neue Spielgefühl der Fußballsimulation von EA Sports auf Ihrem eigenen PC!

Das ist drauf:

Vollversion

Pharao	CD 3	DVD

Spielbare Demos

ATV Mudracer		DVD
BridgeIt!	CD 1	DVD
DoveZ (neu)	CD 2	DVD
Elite Helisquad		DVD
FIFA 2005	CD 1	DVD
Knights of Honor	CD 2	DVD
Medal of Honor: Pacific Assault		DVD 18
Novasphere13		DVD
Obscure	CD 1	
SpielohneNamen	CD 1	DVD
Top Spin		DVD
Zoo Empire		DVD

Clients

Neocron 2		DVD
Star Wars Galaxies (im Datenbereich der Videoseite)		DVD

EXKLUSIV AUF DVD: „PC GAMES REPORTER"

Videos, Trailer, Reports

VOR ORT		
Anno 3	CD 2	DVD
Battlefield 2	CD 2	DVD
QuakeCon 2004		DVD
Sid Meier's Pirates!	CD 1	DVD
Will Wright im Interview	CD 2	DVD
NEWSFLASH		
Counter-Strike: Source	CD 2	DVD
Earth 2160	CD 2	DVD
Kult: Heretic Kingdoms	CD 2	DVD
Nexus: The Jupiter Incident	CD 2	DVD
The Chronicles of Riddick	CD 2	DVD
NEU IM LADEN		
Dawn of War		DVD
DEL Eishockey Manager 2005		DVD
FIFA Football 2005		DVD
Full Spectrum Warrior	CD 2	DVD
Kohan 2: Kings of War		DVD
Silent Hill 4: The Room		DVD
The Moment of Silence	CD 2	DVD
SPECIALS		
Hardware: DOS-Spiele unter Windows		DVD
Leser-Charts		DVD
Outtakes		DVD
Heißer Stuhl: Eric Standop von CDV über Panzers Phase 2		DVD
SPIELE-TRAILER		
Medal of Honor: Pacific Assault		DVD
Starship Troopers		DVD

Updates

Anstoß 4 Edition 0304 v1.6 von v1.5 (d)	CD 2	DVD
Arena Wars v1.0.6 (d)	CD 2	DVD
Battle Mages 1.2 (d)		DVD
Crusader Kings 1.04a (d)	CD 2	DVD
Doom 3 v1.05 Beta Patch	CD 2	DVD
Halo: Combat Evolved v1.05 (int)	CD 2	DVD
Invaders v102 (d)	CD 2	DVD
Kicker Manager 2004 v1.106 (d)	CD 2	DVD
Port Royale 2 v1.1.0 (d)	CD 2	DVD
Psychotoxic_ATI_HotFix	CD 2	DVD
Radsport Manager 20042005 v1.2r (d)	CD 2	DVD
Sacred v1.7 (d)	CD 2	DVD
Sommerspiele 2004 patch #1 (d)	CD 2	DVD
Trainz Railroad Simulator 2004 build v2163 to build v2288SP3 (d)	CD 2	DVD
UT 2004 (dt.) Frag Ops v1.39c von v1.39b (int)	CD 2	DVD
UT 2004 (dt.) v3270 (int)	CD 2	DVD

Treiber

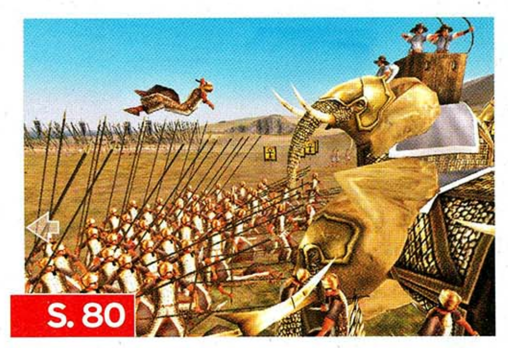
Ati Catalyst 4.9 Win2KXP	CD 2	DVD
Ati Control Center		DVD
Nforce System Utility 1.08.5 Win98ME2KXP		DVD
Nforce Treiber 4.27 Win2kXP		DVD
Nvidia Forceware TNT2-Geforce Win2KXP	CD 2	DVD
Sis650740 Grafiktreiber 2.21 Win2KXP		DVD
VIA Hyperion 4in1 4.51v Win2KXP		DVD

Tools

Adobe Reader 6.0		DVD
Ati Refresh Fix 0997	CD 2	DVD
Cpu-z 1.23	CD 2	DVD
DirectX 9.0b		DVD
Fraps 1.9D	CD 2	DVD
Fraps 2.2.5	CD 2	DVD
Irfan View 391	CD 2	DVD
moreBENCH LX 4.18	CD 2	DVD
My IE 2 09.27		DVD
Pegasus Mail 4.12a	CD 2	DVD
PopUp Stopper Basic	CD 2	DVD
Prime95 23.8	CD 2	DVD
Refreshforce 1.10	CD 2	DVD
Refreshlock 2.02	CD 2	DVD
Rivatuner 2 RC 15	CD 2	DVD
rTool 0.9.9.8 RC0	CD 2	DVD
Securepoint Firewall	CD 2	DVD
Wallpapers		DVD
WinDVD (Trial)		DVD
Winzip		DVD

Screenshot-Galerien auf DVD:

Battlefield 2, Dawn of War, Evil Genius, F.E.A.R., FIFA 2005, Full Spectrum Warrior, GTR, Imperial Glory, Knights of Honor, Kohan 2, Moment of Silence, Silent Hill 4



S. 80

ROME: TOTAL WAR

Der Testbericht zeigt, ob nicht nur alle Wege nach Rom, sondern auch in den nächsten Spieleladen führen.



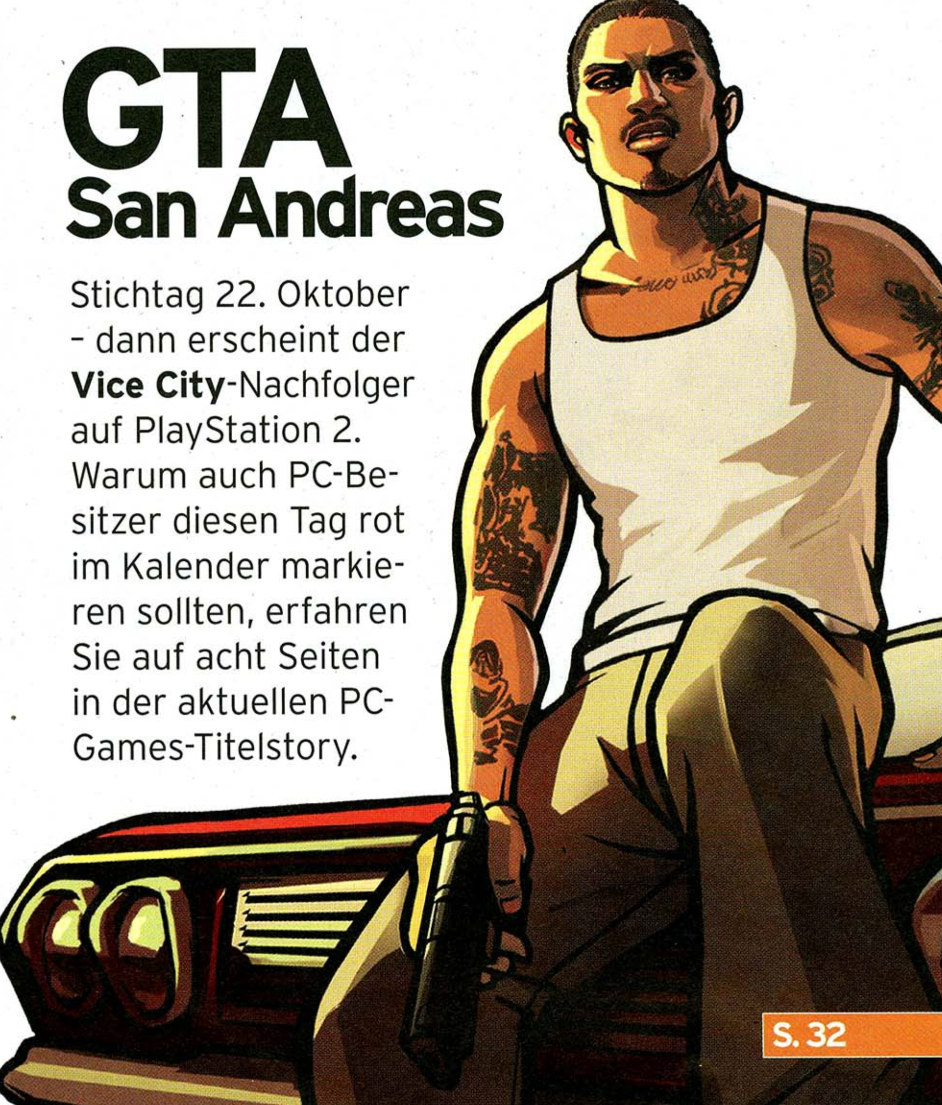
S. 118

FUSSBALL MANAGER 2005

Kein Spiel zelebriert die schönste Nebensache der Welt eindrucksvoller als EA Sports' Fußball Manager 2005. Warum auch Besitzer des Vorgängers am neuesten Teil nicht vorbeikommen, erfahren Sie in unserer ausführlichen Spiel-Analyse.

GTA San Andreas

Stichtag 22. Oktober – dann erscheint der **Vice City**-Nachfolger auf PlayStation 2. Warum auch PC-Besitzer diesen Tag rot im Kalender markieren sollten, erfahren Sie auf acht Seiten in der aktuellen PC-Games-Titelstory.



S. 32

TITELSTORY

GTA San Andreas 32

Wo ***Grand Theft Auto*** *draufsteht, ist Spielspaß drin: Wir stellen Ihnen den ebenso spaßigen wie actionreichen Genre-Mix aus Rollenspiel, Rennspiel und Lebenssimulation ausführlich vor!*

AKTUELL

Editorial 7
Hitlisten 18
Leser-Charts 20
Release-Termine 20

NEWS

Carmack will aufhören 12
Crashday 14
Dark Age of Camelot Add-on 14
Dragon Empires eingestellt 13
Film zu Doom 3 12
Fire Department 2 15
Half-Life 2 15
Joint Operations Add-on 14
Kult 17
Nexus: The Jupiter Incident 17
Novasphere 13 17
Panzers 2 14
PC-Version von Jade Empire? 13
Pitfall: Die verlorene Expedition 17
Project Snowblind 16
Sacred Underworld 15
Shadow Ops: Red Mercury 16
Ski Worldcup 17
Spellforce Add-on 15
Stronghold 2 16
World Racing 2 14
X2 Add-on 15
Zirkus Tycoon 16

Unreal Engine 3 26

Die Spiele-Grafik der Zukunft: Bereits auf der diesjährigen E3 sorgte die Unreal Engine 3 für ungläubiges Staunen. Neueste Bilder und frische Technik-Infos von Chefentwickler Tim Sweeney und Epic-Vize Mark Rein.

Online-Rollenspiele im Überblick 28

Warum auf ***World of Warcraft*** *warten, wenn faszinierende Online-Welten schon jetzt Einlass gewähren? Wir stellen Ihnen die Herbst-Kollektion der besten Online-Rollenspiele vor.*

Pixelpracht 10
Titelstory: GTA San Andreas 32

Act of War 42
Battlefield 2 44
GTR 68
Imperial Glory 52
Kinder des Nils 50
Pirates! 54
Quake 4 60

TEST

So testen wir 72
PC-Games-Top-100: Referenzen 148

NEUHEITEN

ATV Mud Racer 78
Call of Duty: United Offense 124
Colin McRae Rally 05 136
Conflict Vietnam 128
Dawn of War 86
Doves 76
Eishockey Manager 2005 114
Elite Heli Squad 76
Evil Genius 104
FIFA 2005 142
Full Spectrum Warrior 106
Fußball Manager 2005 118
Hidden & Dangerous Add-on 76
Knights of Honor 94
Kohan 2 100
Locomotion 112
NHL 2005 140
NHL Eastside Manager 73
Project IGI 2 76
Psychotoxic 126
RC Cars 78
Restricted Area 130
Rome: Total War 80
Rugby Manager 74
Silent Hill 4 134
The Moment of Silence 132
Tiger Woods 146
Transportgigant Add-on 75
Vermeer 2 122
Xpand Rally 136
Zoo Empire 116

Inhalt 11/2004



S. 26

UNREAL ENGINE 3

Die dritte Version der Unreal Engine läutet ein neues Grafik-Zeitalter ein. Wie die Spiele-Zukunft aussieht, lesen Sie ab Seite 26.



FESTPLATTEN-MARKTÜBERSICHT

Test-Platten: Serial ATA gegen IDE – wir haben ganz genau hingeschaut und die neuesten Modelle für Sie verglichen.

S. 198

S. 60

Kaum ist **Doom 3** auf dem Markt, steht schon **Quake 4** in den Startlöchern! PC Games zeigt beeindruckende Bilder des Action-Spektakels.

QUAKE 4

BUDGET-SPIELE

Baphomets Fluch 3	**77**
Civilization 3 Deluxe	**77**
Der Planer 3	**73**
Die Monster AG	**76**
Geheimnis der Druiden SE	**77**
Hitman: Contracts	**76**
Konami Power Pack	**78**
Rollercoaster Tycoon 2 Deluxe	**74**
Runaway Special Edition	**78**
Spellforce Gold	**74**
Terminator 3	**76**
Tomb Raider: Angel of Darkness	**76**

PRAXIS

Cheats	**154**
Dawn of War	**172**
Die Sims 2	**158**
DOS-Spiele	**192**
FIFA 2005	**162**
Full Spectrum Warrior	**166**
Fußball Manager 2005	**156**
Hardware-Hilfe	**182**
Hardware-Hilfe	**182**
Praxis-Startseite	**152**
Silent Hill 4	**170**
Tuning Doom 3	**186**
Vollversion: Pharao	**180**

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Hardware: Einkaufsführer	**208**
Hardware: Referenz-Produkte	**208**
Rechner des Monats	**211**

NEWS

Benq FP 2091/FP 231W	**197**
Geforce 6800 GT	**197**
Intel Developer Forum 2004	**196**
MSI-DR16-B	**197**
Nvidia Nforce 4/Via K8T890	**196**
Radeon X800 XT All-in-Wonder	**197**

TEST

Ati X7000	**200**
Companion 811A 3000+	**203**
Geforce 6800 Cool VIVA	**203**
Laser Mouse MX1000	**202**
Marktübersicht Festplatten	**198**
Powermax HP-10	**203**
Toxic X800 Pro VIVO	**202**
Treiber-Special	**184**
XP17 TFT	**203**
Z-Board ZBD 101	**202**
Zen Touch	**203**

SERVICE

Impressum	**220**
Inserentenverzeichnis	**220**
Kontaktadressen	**220**
Leserbriefe	**216**
Rossis Rumpelkammer	**214**
Schnappschuss	**214**
Vor zehn Jahren...?	**222**
Vorschau	**220**

SPIELE IN DIESEM HEFT

Act of War I *Vorschau*	42
ATV Mud Racer I *Test*	78
Baphomets Fluch 3 I *Test*	77
Battlefield 2 I *Vorschau*	44
Call of Duty: United Offense I *Test*	124
Civilization 3 Deluxe I *Test*	73
Colin McRae Rally 05 I *Test*	136
Conflict: Vietnam I *Test*	128
Dawn of War I *Test*	86
Der Planer 3 I *Test*	73
Die Monster AG I *Test*	76
Doves I *Test*	76
Eishockey Manager 2005 I *Test*	114
Elite Heli Squad I *Test*	76
Evil Genius I *Test*	104
FIFA 2005 I *Test*	142
Full Spectrum Warrior I *Test*	106
Fußball Manager 2005 I *Test*	118
Geheimnis der Druiden Special Edition I *Test*	77
GTA San Andreas I *Vorschau*	32
GTR I *Vorschau*	68
Hidden & Dangerous Add-on I *Test*	76
Hitman: Contracts I *Test*	76
Imperial Glory I *Vorschau*	52
Kinder des Nils I *Vorschau*	50
Knights of Honor I *Test*	94
Kohan 2 I *Test*	100
Konami Power Pack I *Test*	78
Locomotion I *Test*	112
NHL 2005 I *Test*	140
NHL Eastside Manager I *Test*	73
Pirates! I *Vorschau*	54
Project IGI 2 I *Test*	76
Psychotoxic I *Test*	126
Quake 4 I *Vorschau*	60
RC Cars I *Test*	78
Restricted Area I *Test*	130
Rollercoaster Tycoon 2 Deluxe I *Test*	74
Rome: Total War I *Test*	80
Rugby Manager I *Test*	74
Runaway Special Edition I *Test*	78
Silent Hill 4 I *Test*	134
Spellforce Gold I *Test*	74
Terminator 3 I *Test*	76
The Moment of Silence I *Test*	132
Tiger Woods I *Test*	146
Tomb Raider: Angel of Darkness I *Test*	76
Transportgigant Add-on I *Test*	75
Vermeer 2 I *Test*	122
Xpand Rally I *Test*	136
Zoo Empire I *Test*	116



Editorial

Zum Testen viel Neues

Mittwoch | 01. September 2004
Erster Spieltag für Benjamin Bezold: Der Shooter-Experte (der zudem zu den wenigen gehört, die beim Gedanken an Flugsimulator-Atlantikflüge in Echtzeit nicht in hysterisches Kichern ausbrechen) verstärkt PC Games zum optimalen Zeitpunkt, denn nach einer quantitativ eher dünneren Ausbeute zur Ausgabe 10/04 rollt eine vorweihnachtliche Neuheiten-Welle über die Redaktion hinweg. Und für jeden Geschmack ist das Richtige dabei: Strategie-Highlights wie **Rome: Total War**, **Knights of Honor** (Demo auf CD/DVD) und **Dawn of War**, Sport-Perlen wie **FIFA 2005** (Demo auf CD/DVD) und **NHL 2005**, Rennspiel-Hits wie **Colin McRae 2005** und **Xpand Rally** und brachiale Action mit dem Add-on zum Erfolgs-Shooter **Call of Duty (dt.)**. Beachtlich auch diesmal der Anteil der Spiele aus deutscher Produktion, etwa das spannende Adventure **Moment of Silence**, das Action-Rollenspiel **Restricted Area**, der **DEL Eishockey Manager** und EA Sports' **Fußballmanager 2005**. Hinzu kommen viele Geheimtipps (**Kohan 2**, **Evil Genius** etc.), denen wir künftig mehr Platz einräumen werden. Mit mehr als 60 Seiten erwartet Sie der üppigste Test-Teil seit Monaten.

Montag | 06. September 2004
Neuzugang Nummer 2: die Praxis-Rubrik, randvoll mit praktischen Tipps für PC-Spiele und Hardware. Und das bedeutet für Sie als Leser: Mehr Spielspaß durch Profi-Tipps (zum Beispiel zu **Die Sims 2** und **Full Spectrum Warrior**), mehr Tuning-Power (diesmal zu **Doom 3**), mehr Performance durch sofort umsetzbare Tipps direkt aus unserem Testlabor, mehr Service durch Leserfragen – satte 35 Seiten umfasst der umfangreiche Praxis-Teil. Für den Extra-Schlag frischer Kompetenz sorgen unsere Gastautoren, beispielsweise die Spieldesigner höchstselbst.

Montag | 20. September 2004
Bereits in drei Tagen erscheint der **Battlefield**-Rivale **Star Wars Battlefront** (ein prachtvolles Wendeposter liegt jedem Heft bei). Doch die Vorfreude unserer Aushilfs-Wookies und Gelegenheits-Sturmtruppen wird abgebremst wie ein Millennium Falcon mit ausgefallenem Hyperspeed-Antrieb – das Testmuster erreicht uns wenige Stunden vor Redaktionsschluss. Schon am Wochenende zuvor steht fest: Ein derartiges Multiplayer-Spiel lässt sich samt Server-Qualität, Performance und Balancing in ein, zwei Tagen schlichtweg nicht seriös testen. Daher verschieben wir den Test bewusst auf die kommende Ausgabe – dann mit allen Details und Testcenter. Gleiches gilt für die Flut an Online-Rollenspielen (Special ab Seite 28): Auch künftig wollen wir Neuheiten aus diesem Genre ein, zwei Monate Zeit geben, ehe wir eine Kaufentscheidung oder -warnung aussprechen. Wer hier und jetzt unverbindlich (und vor allem kostengünstig) reinschnuppern möchte, hat ab sofort dazu die Gelegenheit: Die umfangreichen Probier-Versionen zu **Star Wars Galaxies** und **Neocron 2: Dome of York** finden Sie in diesem Monat deutschlandexklusiv auf der Heft-DVD. Bei Ihren ersten Schritten im spannenden Cyberpunk-Rollenspiel unterstützt Sie zudem ein 16-seitiges Einsteiger-Booklet, das der DVD-Auflage beiliegt.

Dienstag | 21. September 2004
Der Aktuell-Teil gewährt einen Blick auf die wohl einflussreichsten Spiele-Neuheiten 2005/06 – beispielsweise **Battlefield 2**, das wir bei einem Besuch des Stockholmer Entwicklerstudios unter die Lupe genommen haben (Seite 44). Auf Seite 26 präsentieren wir spektakuläre Bilder der Unreal Engine 3, auf deren Basis viele künftige Top-Shooter und -Rollenspiele entstehen werden. Die Konkurrenz-Technologie von id Software treibt **Quake 4** an (erste Fakten und unglaubliche XXL-Screenshots ab Seite 60). Und mit **Act of War** entsteht ein Echtzeit-Strategiespiel, das uns mutig mit „Das nächste **Command & Conquer**?" titeln lässt. Möglicherweise wird aus dem vorsichtigen Frage- in wenigen Monaten ein Ausrufezeichen.

Auf eine üppige Spiele-Herbstauslese freut sich mit Ihnen
Ihr PC-Games-Team

BENJAMIN BEZOLD ...



... ist bei Ubisoft Annecy eingedrungen, um geheime Infos zum **Splinter Cell**-Multiplayer-Part herauszufinden (S. 56). Von links nach rechts: Chefdesigner Arnaud Mametz, Sam Fisher, Benny.

CHRISTOPH HOLOWATY ...



... muss dringend unters Sauerstoffzelt – kein Wunder angesichts seines Games-Convention-Marathons: Unser „PC-Games-Reporter" war unter anderem zu Gast bei Vivendi (**Larry 8**, **World of Warcraft**).

CHRISTIAN SAUERTEIG ...



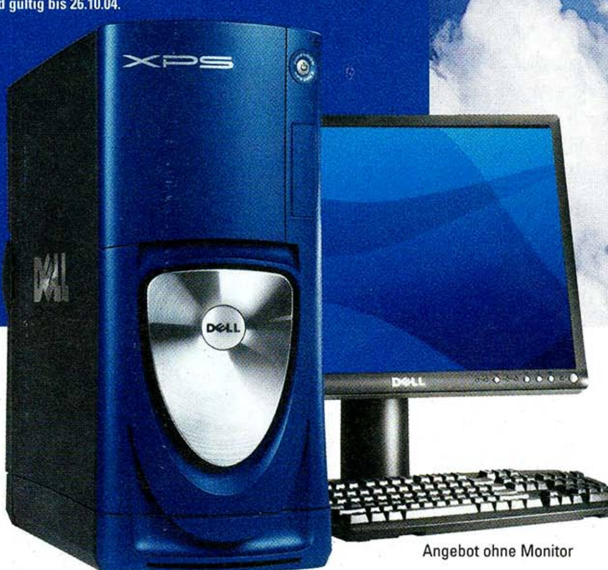
... hat umsonst ein paar Brocken Schwedisch gepaukt: **Battlefield 2**-Chefdesigner Lars Gustavsson spricht schließlich ein perfektes Englisch. Neue Fakten und Bilder gibt's ab Seite 44.







*Angebot limitiert auf ausgewählte Dimension™ PCs und Inspiron™ Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde und gültig bis 26.10.04.



Angebot ohne Monitor

Dimension™ XPS

Thunderstorm

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)**
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])**
- **1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz**
- **160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min**
- **Optional - 20" TFT-Display, Dell™ 2001FP nur 869 €**
- **Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss**
- **128 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X800 SE™, mit TV Out & DVI**
- **Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss**
- **48x CD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk & 3.5 Floppy**
- **1 Jahr Vor-Ort Service nächster Arbeitstag[1)]**
- **Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])**
- **Multimedia Tastatur & Dell™ Maus, 8x USB 2.0**

Ohne Sparvorteil **1.999 €**

Mit 150 € Online-Sparvorteil **1.849 €** Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt. zzgl. 75 € Versand

Krasse Upgrades

Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)	+ 174 €[5]
Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2])	+ 267 €[5]
320 GB** Serial-ATA Festplatte, 7200 U/Min, Stripe Raid 0	+ 162 €[5]
256 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X800 XT™, TV-Out & DVI	+ 232 €[5]
16x DVD (+R/+RW) Dual-Layer Brenner & 16x DVD-ROM & Floppy	+ 139 €[5]
Home Installation mit Internetanbindung und Datentransfer	+ 208 €[5]

Finanzierung schon ab 59.16€ mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-D1033

DELL™ INSPIRON™ 9100 *SUPERB*

15,4"
1680x1050

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1 MB Level 2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 512 MB Single-Channel DDR SDRAM, 333 MHz
- 60 GB** Festplatte
- 15,4" UltraSharp™ WSXGA+ Display (1680x1050)
- 128 MB ATi Mobility Radeon 9700 Grafik
- modulares 8x DVD+RW Laufwerk
- 4xUSB 2.0, DVI, TV-Out, Firewire, IR, Dual-Point
- LiIon Akku mit 96 Wh & integriertem Subwoofer
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ Wireless 1350 802.11 b/g Mini-PCI WLAN Karte

Ohne Sparvorteil **1.599 €**

Mit 100 € Online-Sparvorteil **1.499 €** Systempreis
inkl. MwSt. zzgl. 75 € Versand

Krasse Upgrades

15,4" UltraSharp™ WUXGA TFT Display (1920x1200)	+ 81 €[5]
Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2])	+ 267 €[5]
NEU! 256MB ATI® Mobility™ Radeon™ 9800 Grafikkarte, 8X AGP	+ 174 €[5]
3 Jahre Complete Care™[4]	+ 197 €[5]
AVM Fritz!Card PCMCIA ISDN Karte	+ 199 €[7]

Finanzierung schon ab 47,96 € mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-N01051

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

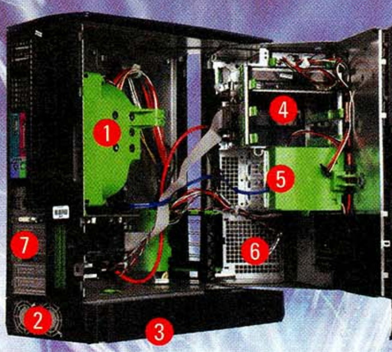
Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 26.10.04. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell™ GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™ und Inspiron™ sind Marken der Dell Corporation. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Centrino, das Intel Centrino Logo, Pentium, Celeron und Intel XScale sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. 1)Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfallaufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. 2)Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Computern installiert werden. 3)Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). 4)CompleteCare™ Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). 5)Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. 6) Effektiver Jahreszins nur 9,9 % (Laufzeit 36 Monate). Gültig ab 300 € Bestellwert. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. 7)Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 17 € bei Druckern und 23 € bei CRT- und LCD-TV-Monitoren.

Wenn Sie es mit dem Dell™ Dimension™ XPS aufnehmen, haben Sie es mit einem der heißesten Spiele-Technologie zu tun. Neben schneller Rechenleistung eines Intel® Pentium® 4 Prozessors mit HT-Technologie liefert der XPS atemberaubende Grafiken mit den PCI-Express Grafikkarten in Echtzeit und verfügt optional über bis zu drei riesige Festplatten mit jeweils 400 GB Speicherplatz für maximale Ausbaufähigkeit. Ganz zu schweigen von seinem attraktiven Chassis-Design mit eingebautem Cyberlight. Das alles und der exklusive Support durch die spezielle XPS-Hotline machen ihn zu einer Besonderheit.

Grandios - Der Aufbau des Dell™ Dimension™ XPS

Verbessertes thermisches Design 1 2 6
Separate, thermisch gesteuerte Kühllüfter sowie eine Gehäusebelüftung halten die Betriebstemperatur von Netzteil, Systemplatine, Prozessor und Grafikkarte so gering wie möglich, so dass die Leistung nicht beeinträchtigt wird.

460 Watt Netzteil 3
3 Festplatten, 2 optische Laufwerke und keine freien Anschlüsse mehr? Nicht so beim Dimension™ XPS. Zudem bietet das 460 Watt XPS-Netzteil beeindruckende Leistung selbst für voll aufgerüstete Systeme.



Optische Laufwerke 4
Drei 5,25"-Schächte für optische Laufwerke.

Festplatten 5
Durchbrechen Sie die Terabyte-Barriere! Der Dimension™ XPS kann bis zu drei 400 GB** Serial ATA-Festplatten aufnehmen.

Grafikkarten 7
Für den Dimension™ XPS stehen eine Reihe hochleistungsfähiger PCI-Express-Grafikkarten zur Auswahl: bis zur 256 MB ATI® Radeon™ X800XT.

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional



DELL™ DIMENSION™ 4700 *MEDIUM*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 520 mit HT-Technologie (2.80 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 80 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" CRT-Monitor, Dell™ E773p nur 127 €
- Integrierter Intel® 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- Integrierte Intel® Extreme® Grafik 2 mit bis zu 64 MB
- Integrierte 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- 48x CD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

Ohne Sparvorteil **679 €**

Mit 80 € Online-Sparvorteil **599 €** Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt. zzgl. 75 € Versand



- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 58 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 267 €[5]
- Creative Audigy® 2 Soundkarte inkl. FireWire + 70 €[5]
- Eicon DIVA ISDN PCI 2.02 Karte - internes Modem + 70 €[5]
- Dell™ A425 Aktivboxen mit Subwoofer + 41 €[5]
- 3 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1] + 101 €[5]

Finanzierung schon ab 19,17 € mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-D1043



DELL™ DIMENSION™ 4700 *X-LARGE*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1901FP nur 637 €
- Integrierter Intel® 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon™ X300 SE™, TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 16x DVD (+R/+RW) Dual-Layer-Brenner & 16x DVD-ROM
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt

Ohne Sparvorteil **1.079 €**

Mit 100 € Online-Sparvorteil **999 €** Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt. zzgl. 75 € Versand

Krasse Upgrades

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 174 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 267 €[5]
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz + 139 €[5]
- 128 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X800 SE™, mit TV Out & DVI + 151 €[5]
- 3 Jahre Complete Care™[4] + 67 €[5]
- Logitech® Cordless Desktop® MX™ Tastatur + 99 €[7]

Finanzierung schon ab 31,97 € mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-D1045



DELL™ DIMENSION™ 8400 *EXTREME*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400MHz
- 320 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min, (2x 160 GB**) Strip Raid 0
- Optional - 20" TFT-Display, Dell™ 2001FP nur 869 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X800 SE™, mit TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 16x DVD (+R/+RW) Dual-Layer Brenner & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

Ohne Sparvorteil **1.269 €**

Mit 100 € Online-Sparvorteil **1.169 €** Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt. zzgl. 75 € Versand



- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 174 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 267 €[5]
- 2x 250 GB** Serial-ATA (RAID 0/1) + 278 €[5]
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 81 €[5]
- 3 Jahre internationaler Vor-Ort-Service, nächster Arbeitstag[1] + 101 €[5]
- APC Sicherheits-Steckdosenleiste + 28 €[7]

Finanzierung schon ab 37,40 € mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-D1026

DELL™ ZUBEHÖR

Dell™ 922 Photo All-in-one Drucker
Drucken, Scannen, Kopieren. Randloser Drucker bis DIN A4 und mit bis zu 6 Farben (optional).



109 €
inkl. MwSt. +17 € Versand

Axim™ X30 Wireless PAN/LAN 624 MHz
- Intel® X-Scale® Technologie mit 624 MHz
- 64 MB RAM, 64 MB Flash ROM
- Dockingstation
- Integriertes WLAN und Bluetooth®
- Windows® Mobile™ 2003 Second Edition Software für Pocket PC

382 €
inkl. MwSt. + 13 € Versand

NEU: Dell™ 2300MP Micro-portable Projektor
-10%
Der neue 2300MP Projektor bietet außergewöhnliche Features in einem kleinen und leichten Gehäuse: beeindruckende Helligkeit (2300 ANSI Lumen), enormen Kontrast (2100:1) und volle XGA-Auflösung von 1024x768 Bildpunkten.
~~1.739 €~~
jetzt nur **1.565 €**
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Kensington Hub USB 2.0
Eleganter 7-fach USB Hub mit eigener Stromversorgung. USB 2.0. Mit Reiseadapter und Kabelverlängerung für den Desktop-Gebrauch. 5 Jahre Kensington Garantie.
nur **49 €**
inkl. MwSt. + 13 € Versand

www.dell.de
0800 / 5 33 55 60 77
Tel. Mo.- Fr. 8 -20 Uhr, Sa. 9 -18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif



Zusätzlich jede Woche - attraktive Sparvorteile bei Online-Bestellung unter www.dell.de

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de





Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 55 82 · Lokaltarif, www.dell.ch



F.E.A.R.

Das neueste Projekt der Macher von **No One Lives Forever** kommt einem Albtraum gleich – rein storytechnisch, versteht sich. Dabei beginnt Ihr Arbeitstag als Mitglied der Spezialeinheit F.E.A.R. (First Encounter Assault and Recon) wie jeder andere. Terroristen haben im Gebäude des Armachem-Konzerns Geiseln genommen. Sie sollen die Lage entschärfen. Kaum sind Sie vor Ort, geschehen mysteriöse Dinge. Geiseln verschwinden spurlos, Blut klebt an Wänden, brutale Söldner in Tarnanzügen lauern Ihnen auf. Doch das ist nicht alles. Plötzlich steht ein Mädchen (Bild) vor Ihnen. Sie wollen helfen. Im nächsten Moment meuchelt die Kleine Ihren halben Trupp dahin. Sie kämpfen ums nackte Überleben. Spätestens an dieser Stelle wird klar: **F.E.A.R.** ist nichts für Menschen mit labilem Nervenkostüm. Wie in **Doom 3** jagt ein Schockmoment den nächsten. Für die Optik sorgt nicht etwa die alte Lithtech-Technik, sondern eine neu entwickelte Grafik-Engine.

Entwickler .... Monolith
Anbieter .... Vivendi Universal Interactive
Termin 2005



AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
CHRISTOPH HOLOWATY



„Wer im Spielegeschäft mitmischen will, braucht eine prall gefüllte Kriegskasse."

Wieder einmal hieß es „Game Over": Mit Acclaim hat vor kurzem erneut ein renommierter Spiele-Anbieter Zahlungsunfähigkeit angemeldet. Auch Rollenspiel-Spezialist Interplay hat vor wenigen Monaten die Segel gestrichen. Studios wie Westwood Studios oder Sierra On-Line sind längst größeren Unternehmen einverleibt worden. Ein derartiges Siechtum scheint paradox, denn der Spiele-Absatz steigt. Auch in Deutschland langte die Zockergemeinde kräftig zu: Alleine im ersten Halbjahr 2004 wurden 11,1 Millionen PC-Spiele verkauft (+14 %). Warum trotzdem immer wieder legendäre Studios zu Grabe getragen werden, hat freilich Gründe. Während vor einem Jahrzehnt zum Beispiel an FIFA Soccer noch kaum ein Dutzend Leute werkelten, beschäftigen sich heutzutage bereits mehr als 100 Mitarbeiter mit dem EA-Kickerspiel. Als PC-Spiele noch in den Kinderschuhen steckten, griffen die Programmierer für den Soundtrack meist selbst in die Tasten der Bontempi-Orgel. Heute rekrutiert man dafür bekannte Bands und Künstler. Nicht zuletzt schlagen Lizenzkosten für Sportlernamen oder Automarken zu Buche. Wer im Spielegeschäft mitmischen will, muss also vor allem über eine prall gefüllte Kriegskasse verfügen. Doch bedeutet das, dass es in Zukunft weniger Games geben wird? Im Gegenteil. Die Spieleflut, die jedes Jahr auf der E3 über das Fachpublikum hereinbricht, wird kaum schwächer. Weniger Hersteller bringen eine fast identische Anzahl neuer Spiele auf den Markt. Im Mai durften nahezu 1.000 neue Games in Los Angeles bestaunt werden, davon gut ein Drittel für den PC. Die Frage ist also nicht, ob es in Zukunft genug zu spielen gibt. Die Frage muss vielmehr lauten: Wer soll das eigentlich alles spielen?

Finden Sie es richtig, Spiele anzukündigen, die erst in ein paar Jahren erscheinen?



Quelle: Umfrage unter mehr als 3900 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

VERFILMUNG

The Rock wird zum Doominator



Der Erfolg von **Doom 3** wirkt anscheinend ermunternd auf den polnischen Regisseur Andrzej Bartkowiak (**Romeo Must Die, Exit Wounds, Born 2 Die**). Denn während es viele Monate keine Informationen über die lange geplante Filmumsetzung zum Grusel-Shooter gab, steht jetzt zumindest der Hauptdarsteller fest. Dwayne „The Rock" Johnson wird die Rolle des pistolenschwingenden Zombie-Jägers übernehmen, der von einer Militärbasis auf dem Mars flüchtet. Zuletzt war der 32-jährige Ex-Wrestler in Filmen wie **The Scorpion King** oder **Welcome to the Jungle** zu sehen. Daneben ist bekannt, dass auch der Schauspieler Karl Urban (**Die Bourne Verschwörung**) einen Auftritt hat. Wann Bartkowiaks vierte Regiearbeit in die Kinos kommt, hängt vom Tempo der Dreharbeiten ab, die im Oktober starten. Der Erscheinungstermin lautet daher vorerst: irgendwann 2006.

ID SOFTWARE

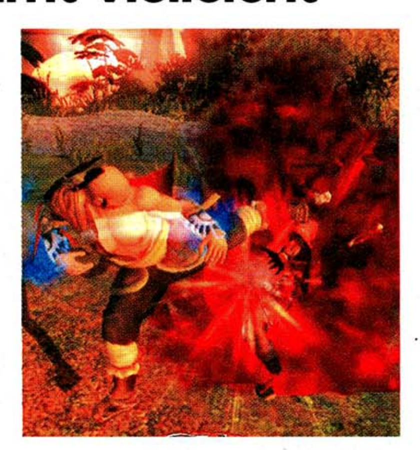
Karriere-Ende für John Carmack?

In einem Gespräch mit dem **CNN Money**-Kolumnisten Chris Morris hat Programmierer-Guru John Carmack (unter anderem **Doom 3**) interessante Einblicke in seine berufliche Zukunft gewährt: „Ich werde in jedem Fall noch die Entwicklung am aktuellen Titel durchhalten. Darüber hinaus möchte ich nichts versprechen." Er führte weiter aus, dass seine Leidenschaft für Spiele mit der Zeit nachgelassen habe. Ein möglicher Faktor für seine Umorientierungsgedanken ist die kürzliche Geburt seines ersten Kindes.



JADE EMPIRE

PC-Version kommt vielleicht



Die Rollenspiel-Profis von Bioware (**Baldur's Gate 2**, **Knights of the Old Republic**) sind einer PC-Version von **Jade Empire** nicht abgeneigt. Das geht aus den Worten von Firmenchef Dr. Ray Muzyka hervor – demnach müsse er sich darüber noch mit Microsoft unterhalten, die als Publisher das letzte Wort hätten. **Jade Empire** unterscheidet sich von vorigen Spielen des Entwicklers, indem es größeren Wert auf Action legt: Als Kampfsport-Spezialist treten Sie in einer mittelalterlichen, chinesisch angehauchten Welt gegen Dämonen und ruchlose Herrscher an.

PC GAMES/PC GAMES HARDWARE

Kaufberatung, Tuning, Vollversionen



Gleich drei neue Sonderhefte aus der PC-Games-Familie finden Sie derzeit am Kiosk: **PC Games Hardware** beschäftigt sich mit „CPU & Mainboards" (Verkaufsstart: 06.10.2004); für 5,99 Euro gibt's neben Kaufberatung und Tuning-Tipps auch drei (!) voll gepackte CD-ROMs mit Tools, Treibern und acht Vollversionen. Zum mittlerweile dritten Mal wird „Gratis-Spiele und –Tools" aufgelegt – diesmal mit mehr als 1.000 praktischen Anwendungen und vergnüglichen Spielen für nur 7,99 Euro. Außerdem neu: der „PC-Spiele Einkaufsführer 2004" mit 200 Seiten, zehn erstklassigen Vollversionen und einem 1.000-Seiten-Tipps&Tricks-Kompendium auf DVD – all dies für unglaubliche 7,99 Euro.

DRAGON EMPIRES

Online-Rollenspiel gestoppt

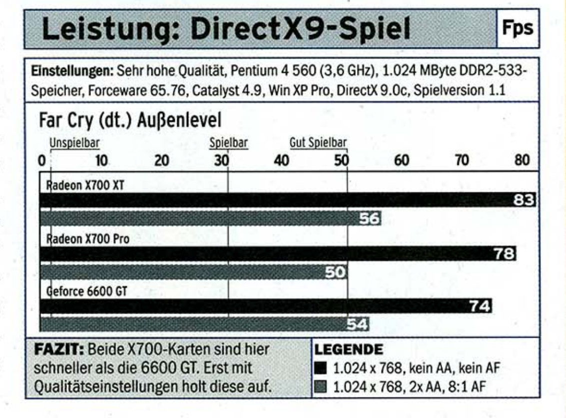
Erst kürzlich wurden die Online-Rollenspiele **Mythica** und **Ultima X Odyssey** eingestellt, jetzt ereilt **Dragon Empires** dasselbe Schicksal. Technische Schwierigkeiten, so Codemasters in einem offiziellen Statement, seien die Ursache für diese Entscheidung gewesen; die Einstellung von **Dragon Empires** habe nichts mit den spielerischen Qualitäten zu tun, sondern beruhe ausschließlich auf wirtschaftlichen Überlegungen. Den Online-Markt wolle man für etwaige zukünftige Projekte weiter im Auge behalten.

RADEON X700

IN LETZTER MINUTE

So schnell ist Atis neue Mittelklasse

Im letzten Moment erreichten die Redaktion finale Testmuster der Radeon X700 Pro und X700 XT. So können wir Ihnen neben der Vorschau mit allen wichtigen Informationen (Seite 200) bereits Benchmarks der vermeintlichen Preis-Leistungs-Hits präsentieren. Zuvor sorgte Nvidia mit der Geforce 6600 GT dank sehr guter Spieleleistung zum kleinen Preis von 240 Euro für Aufsehen. Einen Test der 6600 GT lesen Sie auf Seite 204.



Spiel zu „Charlie und die Schokoladenfabrik"

Im Sommer 2005 will Take 2 das Computerspiel zu Tim Burtons neuem Kinofilm **Charlie und die Schokoladenfabrik** veröffentlichen. Die Hauptrolle spielt Johnny Depp. Spiel und Film handeln von dem Jungen Charlie, der den abenteuerlichen Geheimnissen einer riesigen Schokoladenfabrik auf die Spur kommt.

Rollenspiel mit Unreal Engine 3

Der vor allem für ausgezeichnete Rollenspiele bekannte Entwickler Bioware (**Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights, Baldur's Gate**) wird in einem kommenden Spiel die Unreal Engine 3 von Epic Games einsetzen. Genauere Informationen zu Genre oder Titel sind noch nicht bekannt; allerdings wird es sich nicht um ein Lizenzprodukt, etwa auf Basis von **Dungeon & Dragons**, handeln. Frühester Termin: 2006.

Deep Silver bringt Scrapland

Jetzt ist es offiziell: Das neue Spiel von American McGee (**Alice**) heißt **Scrapland** – ein deftiges Action-Adventure, das aus der Verfolgerperspektive gespielt wird und in einem durchgeknallten Roboter-Universum spielt. Deep Silver (**X2**, **Trackmania**, **Singles**) verspricht eine komplett begehbare Welt im **GTA**-Format mit vergleichbarer spielerischer Freiheit. Was unter anderem bedeutet, dass man sich jederzeit in einen von 15 Charakteren mit individuellen Fähigkeiten transformieren kann. **Scrapland** ist für 2005 geplant.

Trotz Pleite: Juiced kommt

Trotz der Pleite von Acclaim USA wird das Rennspiel **Juiced** auf den Markt kommen: Sämtliche Rechte liegen bei der Firma Fund 4 Games, die auch die Finanzierung des Projekts übernommen hat. Nun wird nach einem neuen Publisher gesucht. Ebenfalls gute Nachrichten hat Acclaim Deutschland zu vermelden. Die hiesige Niederlassung ist nicht direkt von der Insolvenz der Mutterfirma betroffen, sondern wird die Geschäfte vorerst fortsetzen. Man will sich nun auf den Vertrieb von Spielen externer Entwickler konzentrieren.

„Deutsche Spiele zu kompliziert"

Das US-Entwicklerurgestein Bob Bates (unter anderem Infocom, Legend Entertainment) hat im Rahmen der Games Convention eine These geäußert, warum deutsche Spiele im Ausland wenig Erfolg hätten: Sie seien einfach zu kompliziert. Vor allem Amerikaner wären nicht bereit, viel Zeit zum Lernen eines Spiels aufzuwenden.

Deus Ex 3 kommt – aber anders

Eidos will auf die verhältnismäßig enttäuschenden Verkaufszahlen von **Thief 3: Deadly Shadows** und **Deus Ex 2: Invisible War** mit drastischen Maßnahmen reagieren: Beide Spiele sollten besser an den Massenmarkt angepasst werden, erklärte der ehemalige Eidos-Chef Rob Dyer während seiner abgelaufenen Amtszeit. Was man sich darunter vorstellen darf, veranschaulichte er am Beispiel von **Thief**. Das mittelalterliche Flair sei „verbraucht", daher werde man die nächste Folge der Meisterdieb-Serie in ein moderneres Szenario verlegen.



Crashday
(Moon Byte/1. Quartal 2005)

RENNSPIEL | **Destruction Derby** lässt grüßen. In **Crashday** sammeln Sie Punkte, indem Sie Autos möglichst atemberaubend zu Schrott fahren und mit Ihrem Boliden beeindruckende Stunts auf den Asphalt legen. Besonders viel Arbeit investiert der deutsche Entwickler Moon Byte in eine glaubwürdige Fahrzeugphysik und ein realistisches Schadensmodell. Anhand des komplexen Editors entwerfen Sie selbst Rennstrecken. Da die Dateigröße eines Kurses unter 50 Kilobyte liegen soll, wird es extrem einfach sein, eigene Werke übers Internet mit Freunden zu teilen.

Joint Operations: Escalation
(Novalogic/16. November 2004)

MULTIPLAYER-SHOOTER | Schon im November dürfen sich **Joint Operations**-Taktiker in neuen Einsatzgebieten bekriegen: Das Add-on **Escalation** bietet insgesamt 25 neue Karten, angesiedelt in Südostasien. Darunter befinden sich auch Trainings- und Coop-Missionen. Außerdem neu ist die Möglichkeit, per Fallschirm über dem Auftragsgebiet abzuspringen. Während in der Luft neue Angriffshubschrauber zum Einsatz kommen, rattern auf dem Boden frische Panzer. Zur Basisverteidigung stehen in **Escalation** fest installierte Geschütztürme bereit.

Dark Age of Camelot: Catacombs
(Mythic/1. Quartal 2004)

ONLINE-ROLLENSPIEL | Seit geraumer Zeit angekündigt: **Catacombs**, das dritte kostenpflichtige Add-on zu **Dark Age of Camelot**. Jetzt gaben die Entwickler erstmals Detailinformationen bekannt: Eine der fünf neuen Klassen in Albion nennt sich Evil Cleric und wird eine Mixtur aus Heiler und Zauberer sein. Das Reich von Midgard bekommt Zuwachs in Form eines Warlocks, dessen Zaubersprüche lange Vorbereitungszeiten erfordern, aber dafür umso mächtiger sind. Das geplante Engine-Upgrade umfasst zudem nicht nur eine komplette Überarbeitung des Figuren-Looks, sondern ermöglicht auch aufwendigere Lichteffekte und komplexe Architektur in Städten und Dungeons.

Panzers 2
(Stormfront/2. Quartal 2005)

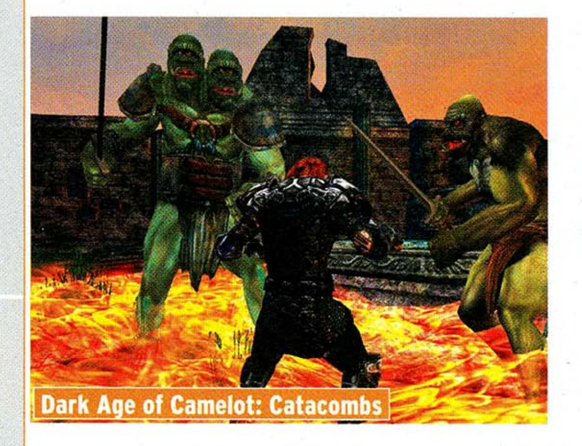
ECHTZEIT-TAKTIK | Voraussichtlich im zweiten Quartal 2005 wird der Nachfolger des Erfolgstitels **Panzers** erscheinen. Dies ließen die Entwickler bei der Präsentation einer Alpha-Version im Rahmen der diesjährigen Games Convention in Leipzig durchblicken. Neben den bereits im ersten Teil spielbaren deutschen und alliierten Truppen darf der Spieler nun auch italienische Einheiten kommandieren. Die in Afrika, Italien und Jugoslawien stattfindenden Missionen sollen im Vergleich zum Vorgänger deutlich umfangreicher und dank zahlreicher geskripteter Ereignisse spannender werden.

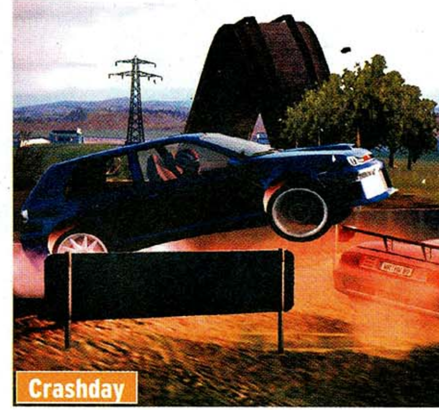
World Racing 2
(Synetic/2. Quartal 2005)

RENNSPIEL | Im Gegensatz zum Vorgänger, bei dem Sie ausschließlich mit der gesamten Produktpalette von Mercedes-Benz nach Herzenslust Gas geben durften, stehen bei **World Racing 2** Original-Fahrzeuge verschiedener Fabrikate zur Auswahl, darunter diverse Modelle von VW. Der zweite Teil soll sich sehr viel arcadelastiger spielen und lebendigere Szenarien sowie eine leistungsstärkere Grafik-Engine bieten.



Joint Operations: Escalation

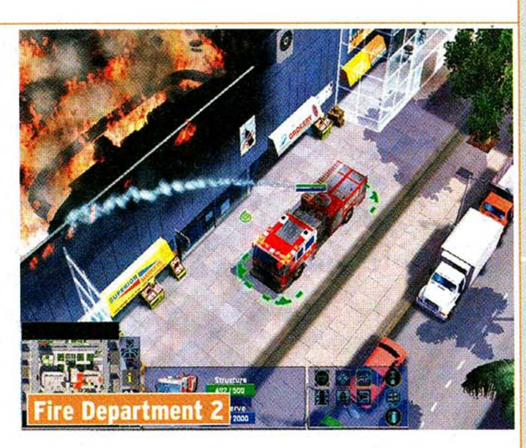

Dark Age of Camelot: Catacombs


Crashday


World Racing 2

Bleiben Sie auf dem Laufenden: Der Titel unserer Rubrik „Update" ist Programm – hier gibt's die neuesten Meldungen aus den Studios plus aktueller Bilder.


Sacred Add-on


Fire Department 2


Spellforce: Shadow of the Phoenix


Half-Life 2

Sacred Add-on
(Ascaron/1. Quartal 2005)

ACTION-ROLLENSPIEL | Für das erste Quartal 2005 ist die erste offizielle Erweiterung zum Rollenspiel **Sacred** geplant. Abenteurer dürfen sich auf eine 30 bis 40 Prozent umfangreichere Spielwelt als im Hauptspiel freuen. Mit zwei neuen Charakterklassen dürfen Spieler laut Entwickler Ascaron rechnen: Zwerge und Succubi. Zwei unterschiedliche Handlungsstränge sollen nahtlos an das Ende des Haupttitels anschließen. Neben komplett neuen Monstern, Waffen, Panzerungen und sonstigen Gegenständen versprechen die Gütersloher Entwickler ein verbessertes Interface.

Spellforce: Shadow of the Phoenix
(Jowood/Oktober 2004)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Wohl im Oktober wird das zweite und letzte Add-on zu **Spellforce** erscheinen. Im direkt an die erste Erweiterung **Breath of Winter** anschließenden **Shadow of the Phoenix** kommt es zum finalen Kampf zwischen dem Runenkrieger und den Sklavenherrschern. Jedes der sechs Völker bekommt zwei neue Gebäude und Einheiten verpasst, 40 neue Zauber können erlernt werden. Die über 40 Stunden dauernde Kampagne bietet Helden die Möglichkeit, bis auf Level 50 aufzusteigen. Avatare aus den Vorgängertiteln dürfen übernommen werden.

Fire Department 2
(Monte Cristo/25. November 2004)

ECHTZEIT-TAKTIK | Von wegen schnell wie die Feuerwehr: Da das Entwicklerstudio Monte Cristo noch mehr Zeit ins Missionsdesign stecken möchte, erscheint das Echtzeit-Strategiespiel **Fire Department 2** erst Ende November. Kleiner Trost: Um uns die Wartezeit zu verkürzen, haben die Entwickler ein paar brandheiße Screenshots veröffentlicht, die wir Ihnen nicht vorenthalten möchten.

X2: Die Bedrohung – Die Rückkehr
(Egosoft/1. Quartal 2005)

WIRTSCHAFTSSIMULATION | Über die für das erste Quartal 2005 geplante Erweiterung zur Weltraumsimulation **X2: Die Bedrohung** sind erste Details bekannt geworden. **X2: Die Bedrohung – Die Rückkehr** soll vor allem durch eine komplett neue Story, ein verbessertes Benutzer-Interface und eine glaubhaftere Physik-Engine überzeugen. Neu dabei: der Schlepper. Mit ihm lassen sich Industrieanlagen neu positionieren. Zudem lassen sich die verschiedenen Industriegebäude per Tunnel miteinander verbinden, um riesige Superstationen zu errichten.

Half-Life 2
(Valve/November 2004)

EGO-SHOOTER | Genau wie **Doom 3** wird auch **Half-Life 2** in Deutschland gänzlich ohne Zensuren (etwa grünes Blut, Robotersoldaten) auf den Markt kommen. Das bestätigte Valve-Boss Gabe Newell per E-Mail gegenüber der Fanseite Planethl2.net. Die Entwickler nehmen also keine Einschränkungen am Spiel in Kauf, um eine niedrigere Alterseinstufung der USK zu erhalten. Welche Kennzeichnung **Half-Life 2** von dem Berliner Prüfinstitut erhalten wird, ist noch nicht absehbar.

Premiere

Stronghold 2
(Firefly/Frühjahr 2005)

AUFBAU-STRATEGIE | Gute Nachrichten für alle **Stronghold**-Fans. Bereits im Frühjahr 2005 will Entwickler Firefly die Fortsetzung des Echtzeit-Strategietitels fertig haben. Auf den ersten Blick sticht die neue 3D-Grafik ins Auge, die hübsche Landschaften und detaillierte Einheiten auf den Monitor zaubert. Da im zweiten Teil Wirtschaft und Aufbau eine noch wichtigere Rolle spielen, ist eine komplette Kampagne in Friedenszeiten angesiedelt. Die übrige Zeit stellen Sie Ihr taktisches Geschick bei spannenden Belagerungsschlachten unter Beweis oder liefern sich im erweiterten Mehrspieler-Modus packende Online-Matches.

Project: Snowblind
(Crystal Dynamics/4. Quartal 2004)

EGO-SHOOTER | Mit dem rasanten Ego-Shooter **Project: Snowblind** stellt sich Eidos gegen den Trend zu mehr Taktik in Actionspielen: Der Titel richtet sich vor allem an Freunde kompromissloser Dauer-Action. Abwechslung gegenüber dem Shooter-Einerlei versprechen die Entwickler durch eine Fülle einzigartiger Waffen, Gadgets sowie Bio-Modifikationen, mit denen man die körperlichen Eigenschaften seiner Spielfigur nach Belieben ändern kann. Der Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Teilnehmer soll eine zentrale Rolle einnehmen.

Shadow Ops: Red Mercury
(Zombie Entertainment/30. September 2004)

EGO-SHOOTER | Die National Security Agency benötigt im Ego-Shooter **Shadow Ops: Red Mercury** Ihre Hilfe. Eine neuartige Substanz zum Bau nuklearer Sprengsätze ist in Russland aufgetaucht und droht in falsche Hände zu fallen. Mit modernstem Kriegsgerät machen Sie sich auf die Suche und liefern sich unter anderem in Paris und Syrien heftige Feuergefechte mit Terroristen. Für Xbox ist **Shadow Ops: Red Mercury** schon seit längerem erhältlich, die PC-Version soll am 30. September im Laden stehen und mit einer deutlich verbesserten Grafik und einem komplexeren Mehrspieler-Modus aufwarten.

Heroes of Annihilated Empires
(GSC/2005)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Mit **Cossacks** konnte das ukrainische Entwicklerstudio GSC bereits Erfahrung im Genre sammeln, jetzt folgt mit **Heroes of Annihilated Empires** das nächste Echtzeit-Strategiespiel. Allerdings werden Sie nicht gleich zu Beginn mit etlichen Einheiten in die Schlacht ziehen. Stattdessen starten Sie als charismatische Einzelperson, die im Zuge der Kampagne immer mehr Gefolgsmänner um sich schart, um zum Ende hin mit sage und schreibe 64.000 Einheiten zu kämpfen. Als weitere Features nennt der Entwickler 18 Helden mit Rollenspiel-Eigenschaften, 100 unterschiedliche Einheiten, 70 Gebäude und 50 magische Artefakte.

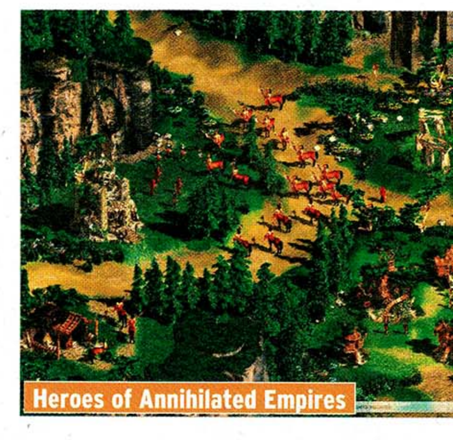
Zirkus Tycoon
(Activision Value/Ende Oktober 2004)

AUFBAU-STRATEGIE | Hereinspaziert: Als Zirkus-Direktor stampfen Sie den schönsten, größten und profitabelsten Zirkus aus dem Boden. Sie engagieren Clowns und Artisten, kümmern sich um das Aufstellen diverser Fressbuden, bestimmen den Programmablauf, trainieren Ihre Tiere und halten alle Angestellten bei Laune. Neben einem freien Spiel ist ein Kampagnen-Modus mit 15 Missionen geplant.


Stronghold 2



Project: Snowblind


Heroes of Annihilated Empires



Shadow Ops: Red Mercury

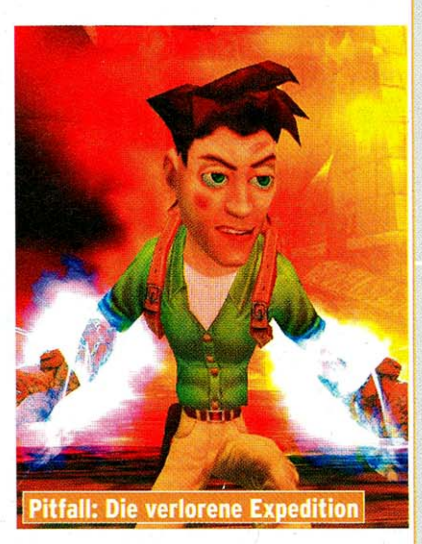
Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere“ erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungs-Studios!

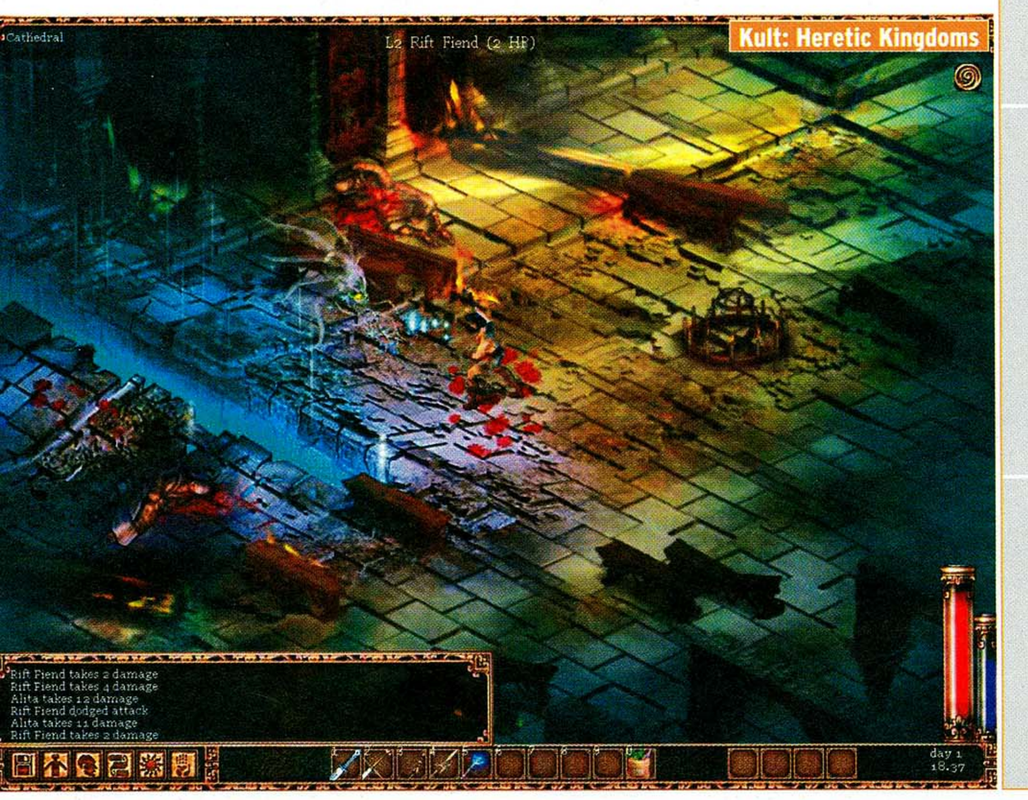

Nexus: The Jupiter Incident



Ski Worldcup 2005


Novasphere


Pitfall: Die verlorene Expedition



Kult: Heretic Kingdoms

Novasphere
(Rebel Games/September 2004)

ACTION-ROLLENSPIEL | Als das Gefängnisraumschiff Maximus XV in Richtung Exil brummt, setzen Aliens zum Kapern an. Es liegt an Ihnen, das Unheil zu verhindern: In 45 Levels kämpfen Sie in Echtzeit gegen 90 unterschiedliche Alien-Arten. Je mehr Monster Sie mit Keulen, Laser- und Plasmakanonen niederschießen, desto mehr Erfahrungspunkte stehen zur Verteilung auf Fähigkeiten bereit. Nach erstem Anspielen wirkt **Novasphere** ähnlich motivierend wie das Action-Rollenspiel **Diablo**, vernachlässigt aber Komplexität im Bereich der Charakterentwicklung.

Kult: Heretic Kingdoms
(3D People/24. September 2004)

ROLLENSPIEL | Mit **Kult: Heretic Kingdoms** steht ein **Sacred**-Konkurrent vor der Tür. Ähnlich wie in Ascarons Rollenspiel gehen Sie auf Monsterjagd in der isometrischen Ansicht in über 50 liebevoll gestalteten Levels. Für die Geschichte des Titels verpflichtete man Chris Bateman, der bereits für die Story von **Discworld Noir** und **Ghostmaster** verantwortlich zeichnet. Mit über 50 Quests und mehr als 30 Monsterarten dürfte **Kult** ebenso erfolgreich wie **Sacred** werden. Eine ausgefeilte Charakterentwicklung und sechs verschiedene Abspänne sollen zudem für eine hohe Wiederspielbarkeit sorgen. Zusätzlich verspricht 3D People eine parallele Welt. In dieser suchen Sie Tote auf, um weitere Informationen zu Ihren Aufgaben zu erhalten.

Nexus: The Jupiter Incident
(Mithis Games/Oktober 2004)

WELTRAUM-STRATEGIE | **Nexus** (ehemals **Imperium Galactica 3**) nähert sich seiner Fertigstellung. Ab Oktober dürfen Sie sich in die Schlachten der 26 Missionen stürzen. Dabei steuern Sie eins der zehn Raumschiffe und erfüllen im Laufe der sechs Episoden Aufträge wie Spionage, Rettung, Sabotage oder Eroberung. Mit über zehn Solarsystemen und mehr als 350 Planeten werden selbst Weltraumtouristen glücklich. Im Mehrspieler-Modus stehen verschiedene Alienrassen zur Auswahl, mit welchen Sie in das Deathmatch ziehen oder gemeinsam mit anderen Schiffskapitänen diversen Missionszielen hinterherjagen.

Pitfall: Die verlorene Expedition
(Application Systems Heidelberg/Oktober 2004)

ACTION-ADVENTURE | **Pitfall Harry** ist zurück – die Legende lebt! Damit das auch so bleibt, steuern Sie Held Harry durch den peruanischen Dschungel und entkommen allerlei Gefahren wie hungrigen Krokodilen, tiefen Fallen und habgierigen Gegnern. In über 40 Levels durchqueren Sie finstere Wälder und kämpfen sich durch antike Ruinen. Die bereits vor Monaten erschienenen Konsolenversionen sollen für die PC-Varianten deutlich aufgepeppt werden. So verspricht Entwickler Aspyr die Unterstützung der Advanced-Shader-Technik der Geforce6-Serie.

Ski Worldcup 2005
(Jowood/03. Dezember 2004)

SPORTSIMULATION | Der Berg ruft! Bei **Ski Worldcup 2005** stürzen Sie sich in den Disziplinen Abfahrt, Slalom, Riesentorlauf oder Super-G 30 authentische Rennstrecken der kommenden Weltcup-Saison herunter. Dank der offiziellen Lizenz des Österreichischen Ski Verbands (OSV) tummeln sich sogar zahlreiche Sportler wie Superstar Hermann Maier im Spiel.

Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 218) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



1 Splinter Cell: Chaos Theory | Nicht nur Sam Fisher schleicht sich langsam voran. Auch das Veröffentlichungsdatum der dritten **Splinter Cell**-Folge verzögert sich für alle Plattformen auf März 2005. Begründet wird's nicht mit Feintuning, sondern mit Marketing-Überlegungen.



2 Panzers 2 | CDV verspricht für **Panzers 2** längere und lebendigere Missionen. Auch der Mehrspieler-Modus soll abwechslungsreicher ausfallen. Leider müssen sich die Fans des großartigen **Codename: Panzers** bis zum zweiten Quartal 2005 gedulden.



3 Runaway 2 | Die Geschichte von **Runaway** löste bei Genre-Fans Begeisterung aus. Für Enttäuschung sorgt dagegen die Verschiebung des Nachfolgers: Erst im zweiten Quartal 2005 dürfen Sie Brian Basco bei seinen Abenteuern erneut unter die Arme greifen.

Top Aufsteiger



Anno 3 | Kaum angekündigt, schon heiß begehrt: **Anno 3** (Titelstory der PC Games 10/04) kommt zwar erst 2006, steigt aber bereits jetzt auf Platz 12. Nicht verwunderlich, bietet doch der **1503**-Nachfolger eine schöne 3D-Grafik und die besten Elemente der beiden Vorgänger.

Top Absteiger



Duke Nukem Forever | 3D Realms schafft es selbst nach acht Jahren Entwicklungszeit nicht, **Duke Nukem Forever** fertig zu stellen. Die Fans scheinen den Titel langsam, aber sicher zu vergessen. Der Dauer-„Work in Progress"-Shooter rutscht auf Platz 28 ab.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel / Genre	Publisher / Entwickler	Termin / Letzte Preview in PCG
1	(1)	–	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	3. Quartal 2004 06/04
2	(3)	▲	**Grand Theft Auto: San Andreas (PC)** Action-Adventure	Take 2 Rockstar Games	Frühjahr 2005 Vorschau ab S. 32
3	(4)	▲	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	1. Quartal 2005 06/04
4	(5)	▲	**Gothic 3** Rollenspiel	Noch nicht bekannt Piranha Bytes	2005 07/04
5	(9)	▲	**Die Sims 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Maxis	Erhältlich Test in PCG 10/04
6	(7)	▲	**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA LA	November 2004 07/04
7	(6)	▼	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	1. Quartal 2005 09/04
8	(11)	▲	**Call of Duty (dt.): United Offensive** Ego-Shooter	Activision Infinity Ward	Erhältlich Test ab S. 124
9	(8)	▼	**Age of Empires 3** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	2005 -
10	(12)	▲	**Medal of Honor: Pacific Assault** Ego-Shooter	Electronic Arts EA LA	November 2004 10/04
11	(13)	▲	**Splinter Cell 3: Chaos Theory** Taktik-Shooter	Ubisoft Ubisoft	März 2005 10/04
12	(27)	▲	**Anno 3** Aufbau-Strategie	Sunflowers Related Designs	2. Hälfte 2006 10/04
13	(10)	▼	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	3. Quartal 2005 Vorschau ab S. 60
14	(15)	▲	**Counter-Strike 1.7** Multiplayer-Shooter	Vivendi Universal Valve	2004 -
15	(16)	▲	**Die Siedler: Das Erbe der Könige** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	November 2004 10/04
16	(14)	▼	**Brothers in Arms** Taktik-Shooter	Ubisoft Gearbox Software	1. Quartal 2005 09/04
17	(21)	▲	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	Microsoft Gas Powered Games	4. Quartal 2004 -
18	(18)	–	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	1. Quartal 2005 06/04
19	(20)	▲	**Return to Castle Wolfenstein 2** Ego-Shooter	Activision id Software	Noch nicht bekannt -
20	(23)	▲	**Vampire 2: Bloodlines** Rollenspiel	Activision Troika	4. Quartal 2004 05/04
21	(22)	▲	**Star Wars: Knights of the Old Republic 2** Rollenspiel	Activision Obsidian	Februar 2005 07/04
22	(17)	▼	**Driver 3** Rennspiel	Reflections Atari	3. Quartal 2004 05/04
23	(25)	▲	**Fußball Manager 2005** Wirtschaftssimulation	EA EA Sports	14. Oktober 2004 Test ab S. 118
24	(26)	▲	**FIFA 2005** Fußball-Simulation	Electronic Arts EA Sports	November 2004 Test ab S. 142
25	(30)	▲	**Rome: Total War** Runden-Strategie	Activision Creative Assembly	30. September 2004 Test ab S. 80
26	(24)	▼	**Civilization 4** Runden-Strategie	Atari Firaxis	1. Quartal 2005 -
27	(28)	▲	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	2. Quartal 2006 -
28	(19)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	„When it's done" -
29	(32)	▲	**Star Wars: Battlefront** Multiplayer-Shooter	Lucas Arts Pandemic Studios	3. Quartal 2004 03/04
30	(31)	▲	**Fallout 3** Rollenspiel	Noch nicht bekannt Bethesda	Noch nicht bekannt -
31	(-)	NEU	**Neverwinter Nights 2** Rollenspiel	Atari Obsidian	2006 -
32	(38)	▲	**Empire Earth 2** Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal Mad Doc Software	2. Quartal 2005 -
33	(35)	▲	**Rollercoaster Tycoon 3** Aufbau-Strategie	Atari Frontier Studios	4. Quartal 2004 09/04
34	(33)	▼	**Final Fantasy 11** Online-Rollenspiel	Eidos Interactive Square	Erhältlich Special ab S. 28
35	(29)	▼	**F.E.A.R.** Ego-Shooter	Vivendi Universal Monolith	2. Quartal 2005 -
36	(41)	▲	**Colin McRae Rally 2005** Rallye-Simulation	Codemasters Codemasters	Erhältlich Test ab S. 136
37	(37)	–	**Pirates (Neuauflage)** Action-Adventure	Atari Firaxis	18. November 2004 Vorschau ab S. 54
38	(39)	▲	**Dungeon Lords** Rollenspiel	dtp Heuristic Park	19. November 2004 03/04
39	(36)	▼	**Blitzkrieg 2** Echtzeit-Strategie	Noch nicht bekannt Nival Interactive	2. Quartal 2005 -
40	(34)	▼	**Warhammer 40.000: Dawn of War** Echtzeit-Strategie	THQ Relic	30. September 2004 Test ab S. 86
41	(40)	▼	**Prince of Persia 2** Action-Adventure	Ubisoft Ubisoft	November 2004 -
42	(49)	▲	**Earth 2160** Echtzeit-Strategie	Deep Silver Reality Pump Studios	4. Quartal 2004 -
43	(45)	▲	**Silent Hill 4: The Room** Action-Adventure	Konami Konami	Erhältlich Test ab S. 134
44	(43)	▼	**Starship Troopers** Ego-Shooter	Empire Interactive Strangelite	1. Quartal 2005 -
45	(-)	NEU	**Pro Evolution Soccer 4** Fußball-Simulation	Konami Konami	November 2004 10/04
46	(-)	NEU	**The Fall** Rollenspiel	Deep Silver Silver Style	22. Oktober 2004 10/04
47	(47)	–	**Fable** Rollenspiel	Microsoft Lionhead	Noch nicht bekannt -
48	(-)	NEU	**Armies of Exigo** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Black Hole Games	28. November 2004 10/04
49	(46)	▼	**Knights of Honor** Aufbau-Strategie	Sunflowers Black Sea Studios	01. Oktober 2004 Test ab S. 92
50	(44)	▼	**The Movies** Aufbau-Strategie	Activision Lionhead	4. Quartal 2004 06/04



NEU! FRITZ!Card DSL SL
DSL für nur €79,-

FRITZ! BY AVM





FRITZ! DSL

SYSTEMS
18.-22. Oktober 2004
AVM in Halle B4, Stand 335

FRITZ!Card DSL Familie

- DSL-Modem für PCI und USB-Anschluss
- Wahlweise mit und ohne ISDN-Funktion
- Internet Firewall für besseren Schutz
- NEU! FRITZ!webProtect zum Schutz vor ungewollten Datenverbindungen
- DSL-Geschwindigkeit bis zu 8 Mbit/s
- IP Traffic Shaping für agileres Surfen
- Vollständige DSL-Verbindungsdiagnose
- Software-Updates kostenfrei erhältlich
- 5 Jahre Herstellergarantie von AVM



Computer Spiele Test-Sieger
FRITZ!Card DSL USB Ausgabe 6/2003

Der Goldene Computer
FRITZ!Card DSL 2002

Produkt des Jahres 2003/2004 PC Magazin
FRITZ!Card DSL

Hardware Test-Sieger
FRITZ!Card DSL SL

Die Vier für Sturm & Abwehr

Anpfiff für FRITZ!Card DSL. Offensiv mit Firewall und mehr.

Mit AVMs Vierer-Auswahl bei FRITZ!Card DSL punkten Sie bei Ihrer DSL-Begegnung: Temporeich bei Download und Ping, dribbelstark mit IP Traffic Shaping sowie sicherer bei der Abwehr gegnerischer Hacker und Würmer durch Firewall.

Weitere Treffer des 1. F!C DSL: Mit Zeit- und Volumenzähler bleibt der aktuelle Punktestand immer im Blick. Bei Unterbrechung, etwa nach einem Verbindungsfoul, hilft die umfassende DSL-Diagnose schnell wieder auf die Beine.

Die FRITZ!Card DSL Mannschaft ist top aufgestellt: laufstarke PCI-Einsteckkarte, wendiges USB-Gerät, und als Libero mit ISDN-Controller inklusive. Kein Wunder also, dass der Erstligist bereits über viele Herausforderer siegte.

Fan geworden? FRITZ!Card DSL Produkte treffen Sie überall im guten Computer-Fachhandel, bei Media Markt, Saturn, MakroMarkt-Filialen, Karstadt oder Vobis.

Mehr Informationen, News und kostenfreie Software-Updates bekommen Sie beim Trainer unter www.avm.de/FRITZdsl

www.avm.de

HIGH-PERFORMANCE COMMUNICATION BY ...



04/111

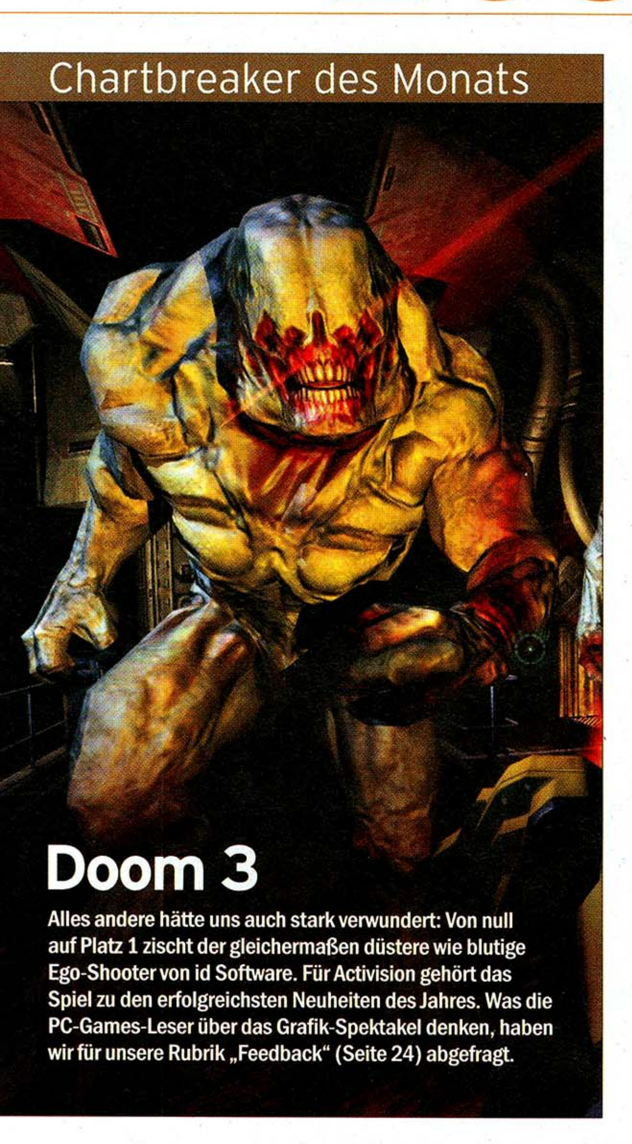
AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30 / 39976-0, Fax: +49(0)30 / 39976-299



Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 218) oder unter www.pcgames.de!

Lesercharts

Chartbreaker des Monats



Doom 3

Alles andere hätte uns auch stark verwundert: Von null auf Platz 1 zischt der gleichermaßen düstere wie blutige Ego-Shooter von id Software. Für Activision gehört das Spiel zu den erfolgreichsten Neuheiten des Jahres. Was die PC-Games-Leser über das Grafik-Spektakel denken, haben wir für unsere Rubrik „Feedback" (Seite 24) abgefragt.

Top 10 Deutschland

1	Die Sims 2
2	Doom 3
3	Codename: Panzers
4	Counter-Strike: Condition Zero
5	Die Sims Super Deluxe XL
6	Battlefield 1942 The WW2 Anthology
7	Medieval Lords
8	Joint Operations: Typhoon Rising
9	DTM Race Driver 2
10	Vermeer 2

Quelle:



Was spielt man in ...

1	The Sims 2
2	Doom 3
3	The Sims Deluxe
4	The Sims Makin' Magic
5	World Poker Championship
6	Age of Mythology
7	Rise of Nations
8	The Sims Mega Deluxe
9	Zoo Tycoon: Complete Collection
10	The Sims Unleashed



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Einzelspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(-)	NEU	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
2	(1)	▼	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
3	(3)	–	GTA Vice City	Action-Adventure	91	07/03
4	(7)	▲	Need for Speed Underground	Rennspiel	86	01/04
5	(10)	▲	Gothic 2 + Add-on	Rollenspiel	90	10/03
6	(12)	▲	Codename: Panzers	Taktik-Spiel	93	07/04
7	(14)	▲	Sacred	Action-Rollenspiel	85	04/04
8	(15)	▲	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	85	11/99
9	(22)	▲	Fußball Manager 2004	Wirtschaftssimulation	87	01/04
10	(16)	▲	Max Payne 2	Action-Adventure	89	12/03
11	(17)	▲	DTM Race Driver 2	Motorsport	86	08/00
12	(-)	NEU	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	87	01/02
13	(21)	▲	Morrowind + Add-ons	Rollenspiel	91	07/02
14	(20)	▲	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	92	01/04
15	(19)	▲	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Taktik-Shooter	90	05/04
16	(25)	▲	Anno 1503 + Add-on	Aufbau-Strategie	89	02/03
17	(23)	▲	Civilization 3	Runden-Strategie	85	04/02
18	(18)	▲	Spellforce: The Order of Dawn	Echtzeit-Strategie	90	01/04
19	(-)	NEU	Neverwinter Nights	Action-Rollenspiel	84	08/02
20	(-)	NEU	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	89	11/00
21	(-)	NEU	X2: Die Bedrohung	Sci-Fi-Action	82	03/04
22	(-)	NEU	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	86	03/02
23	(-)	NEU	Gothic	Rollenspiel	85	03/02
24	(-)	NEU	Mafia	Action-Adventure	86	10/02
25	(-)	NEU	Anno 1602	Aufbau-Strategie	91	05/98

Dauerbrenner des Monats



Fußball Manager 2004 | Seit einem Jahr hat sich die Wirtschaftssimulation in den Charts einbetoniert. Die hohe Langzeitmotivation lässt das Spiel so schnell nicht von der Festplatte verschwinden. Zumindest bis der Nachfolger erscheint – der FM 2005-Test startet auf Seite 118.

Absteiger des Monats



Spellforce | Der gelungene Mix aus Strategie und Rollenspiel hält sich wacker als Solo-Spiel, wird aber in unserer neuen Multiplayer-Rangliste nach unten durchgereicht. Die eben erschienene Gold-Edition dürfte viele neue Spellforce-(Mit-)Spieler auf die Server treiben.

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Multiplayer)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(2)	▲	Counter-Strike	Multiplayer-Shooter	85	05/04
2	(5)	▲	C&C Generäle + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	10/03
3	(6)	▲	Warcraft 3 + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	08/02
4	(-)	NEU	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
5	(11)	▲	Diablo 2 + Add-on	Action-Rollenspiel	86	08/00
6	(8)	▲	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	88	05/04
7	(9)	▲	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Multiplayer-Shooter	89	05/04
8	(13)	▲	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	83	11/02
9	(-)	NEU	Joint Operations: Typhoon Rising	Multiplayer-Shooter	85	08/04
10	(1)	▼	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
11	(14)	▲	Sacred	Action-Rollenspiel	85	03/04
12	(-)	NEU	Starcraft	Echtzeit-Strategie	–	06/98
13	(24)	▲	FIFA 2004	Fußballspiel	87	12/03
14	(-)	NEU	Pro Evolution Soccer 3	Fußballspiel	88	12/03
15	(-)	NEU	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	89	07/01
16	(-)	NEU	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Multiplayer-Shooter	92	11/02
17	(-)	NEU	Söldner: Secret Wars	Multiplayer-Shooter	73	08/04
18	(12)	▼	Codename: Panzers	Taktik-Spiel	93	07/04
19	(-)	NEU	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	84	01/02
20	(17)	▼	DTM Race Driver 2	Motorsport	90	06/03
21	(-)	NEU	NHL 2004	American Sports	88	12/03
22	(-)	NEU	Euro 2004	Fußballspiel	87	06/04
23	(-)	NEU	Worms 3D	Runden-Strategie	81	12/03
24	(-)	NEU	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	83	09/03
25	(18)	▼	Spellforce	Echtzeit-Strategie	90	01/04

AUS EINER HAND!

- ✓ 1&1 DSL-Anschluss ohne Bereitstellungspreis!*
- ✓ 1&1 DSL-Tarife ab 6,90 €/Monat!*
- ✓ 1&1 Mehrwert-Features inklusive!
- ✓ 1&1 DSL-Modems ab 0,– €/Monat!*
- ✓ 1&1 Hotline mit 24 h-Service!
- ✓ Auf Wunsch: Internet-Telefonie ab 0 ct/Min.!*



Sie haben schon DSL? Jetzt zu 1&1 wechseln und richtig sparen!

Alle, die bereits mit DSL surfen und bis 31.12.2004 zu 1&1 DSL PLUS wechseln, erhalten ein Startguthaben von 99,95 €* und steigen auf Wunsch supergünstig in WLAN ein!



Detaillierte Infos zu 1&1 DSL PLUS-Tarifen im Internet oder per Telefon!

1&1

www.1und1.de/dsl



Doom 3

PC Games hat 2.000 Leser befragt: Wie gut ist Doom 3? Das Ergebnis und ausgewählte Kommentare lesen Sie auf dieser Doppelseite.


m meisten störte mich die fehlende Abwechslung bei den Missionen. Ab der Hälfte hoffte ich, dass das Spiel endlich mal zu Ende ist. Aber ich spielte trotzdem weiter, da ich mir die wirklich gelungene Levelarchitektur nicht entgehen lassen wollte!"

Michael Biermann, Schüler aus Unna

„25 Stunden Spielspaß? 60 Minuten Spielspaß, der Rest ist eine Wiederholung der ersten 60 Minuten. Innerhalb kürzester Zeit hat man die Platzierung der Gegner durchschaut und hat das immer gleiche Vorgehen satt. Fazit: hübsche Grafikdemo mit vielen Szenarien. Nur das Spiel fehlt."

Patrick Galaske, Schüler aus Idar-Oberstein

„Adrenalin auf Abruf!"

Bastian Göttker, Schüler aus Remscheid

„Atmosphärisch das beste Game, das ich jemals gespielt habe. Zeitweise musste ich das Spiel sogar unterbrechen, weil viele Szenen sehr erschreckend waren. Ein gutes 5.1-Surround-System sollte man jedoch haben, um den Gruseleffekt voll ausreizen zu können."

Michael Euler, Student aus Eppstein

„Bei **Doom 3** hatte ich die Angst, dass es ein Hype-Spiel wird, das meine Erwartungen nicht erfüllen wird. Aber sie wurden übertroffen! Geniale Grafik, Non-Stop-Action, erschreckende Effekte. Kurzum: ein herrlicher und auch nicht zu kurzer Gruselspaß. Mit den knapp 20 Stunden war ich mehr als zufrieden und auch die Alibi-Story hatte meiner Meinung nach keine negativen Auswirkungen auf die Atmosphäre. Ein genialer Action-Kracher!"

Ben Witt, Berlin

„Bei *Doom 3* haben die Entwickler viel Potenzial verschenkt. Zwar ist die Grafik-Engine über jeden Zweifel erhaben und das Fehlen echter Außenlevels sowie Fahrzeuge lässt sich verschmerzen. Die miserable Gegner-KI sowie nur halbherzig eingesetzte Physikeffekte trüben den Spielspaß aber genauso wie stellenweise künstlich in die Länge gezogene Levelabschnitte und ein Mehrspieler-Modus, den man eigentlich nicht als solchen bezeichnen kann. Insgesamt ist Cryteks **Far Cry (dt.)** eindeutig das bessere Gesamtpaket, Action-Fans sollten aber auf jeden Fall beide Spiele im Regal haben."

Johannes Klein, Student aus Trier

„Bei kaum einem Spiel habe ich mit einer derartigen Gänsehaut, schweißigen Händen und Herzrasen vor dem Monitor gesessen wie bei diesem Ausflug in die Hölle!"

Marc Bröcher, Krankenpfleger aus Witten

„Das Spiel setzt grafisch zusammen mit **Far Cry (dt.)** eindeutig neue Maßstäbe im Genre. **Doom 3** ist 3D-Action vom Feinsten: geniale Grafik, kraftvoller Sound, gute Atmosphäre und lange Spieldauer. Mit **Far Cry (dt.)** bekommt man aber eindeutig mehr für sein Geld. Was mich an **Doom 3** besonders gestört hat, ist die Arroganz der Entwickler, sich das Geld für eine Lokalisation zu sparen. Da können die Entwickler behaupten, was sie wollen, aber so etwas können sich nur Firmen wie id Software leisten. Und das finde ich persönlich unangemessen und frech dem Käufer gegenüber. Wenn ich 50 Euro zahle, möchte ich auch ein deutsches Spiel bekommen. Wer scharf auf die Originalfassung ist, kann sich diese heutzutage bei Versandhäusern bestellen."

Jan-Arwed Maul, Student aus Würzburg

„Die ersten Levels sind der Hammer. Grafik, Sound, Atmosphäre – perfekt. Dann wurde es allerdings sehr schnell langweilig: Raum betreten, Monster auslösen, alles töten, Gegenstände einsacken, ggf. nochmals Monster töten, nächster Raum. Gegen Ende wird es dann allerdings wieder etwas besser. Die Grafik wird abwechslungsreicher, die Monster zahlreicher und auch die Story zieht wieder etwas an. Einziger richtiger Kritikpunkt: Das Spiel ist viel zu dunkel. Ich habe als Erstes die Lampen-Mod für Shotgun und Maschinenpistole installiert. Und selbst damit kann man eigentlich nur in abgedunkelten Räumen spielen, weil jedes Umgebungslicht die Darstellung extrem stört."

Martin Riedl, Software-Entwickler aus Simmozheim

„**Doom 3** ist das, was der Spielemarkt mal wieder brauchte: ein simpler Ego-Shooter, der noch dazu verdammt gut aussieht. Eine willkommene Abwechslung zu den ganzen Kriegs-, Spionage- und Taktikspielen! Das ist Unterhaltung pur. Keine lästigen Überlegungen mehr, die den Spielspaß hemmen."

Peter Malina, Gießereimechaniker aus Mülheim

„Die Grafik mag technisch das Nonplusultra darstellen, aber **Far Cry (dt.)** sieht noch immer besser aus. Die einzige herausragende Stärke von **Doom 3** ist meines Erachtens die Gruselschocker-Atmosphäre, die sich aber auch schnell abnutzt, da sie immer nach dem gleichen Schema abläuft. Der Versuch, permanente Hochspannung zu erzeugen, endet letztlich in nervöser Gleichgültigkeit."

Ben Heyer, Webdesigner

„Ich finde es gut!"

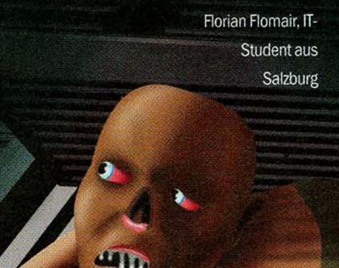
Tatjana Maurer, Praktikantin aus Friedelhausen

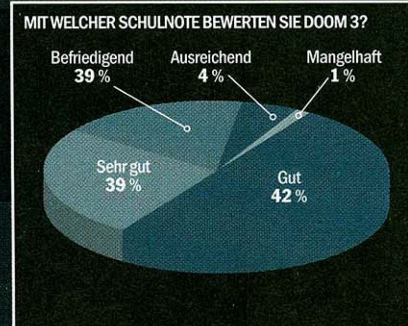
„Meiner Meinung nach haben sich die vier Jahre Entwicklungszeit nicht gelohnt. Nach dem Erscheinen von **Far Cry (dt.)** ist das einzige große Plus von **Doom 3**, nämlich die Grafik, nichts Besonderes mehr. Wenn man bedenkt, was andere Entwickler in vier Jahren schaffen, frage ich mich ernsthaft, was id in der Zeit gemacht hat?! **Doom 3** ist für mich nicht mehr als ein nettes Spiel für zwischendurch."

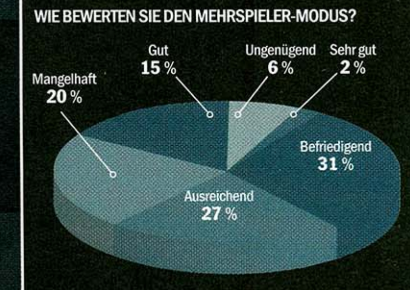
Roberto Valentino, Verkäufer aus Reiskirchen

„Von der Stimmung und vom Laune-Faktor absolut überzeugend. Auch die Beleuchtung und das Level-Design sowie die Texturen sind allererste Sahne. Trotzdem ist und bleibt **Far Cry (dt.)** mein Favorit. Alleine schon das Gameplay und die riesigen Außenareale sind für mich der Hammer. **Doom 3** ist gut, aber **Far Cry (dt.)** ist besser. Ich hoffe, dass noch einige Spiele mit der **Far Cry**-Engine den Weg in die Spieleregale finden werden, und freue mich außerdem auf Mods wie **X-Isle**."

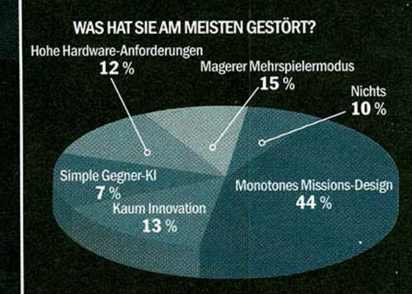
Florian Flomair, IT-Student aus Salzburg



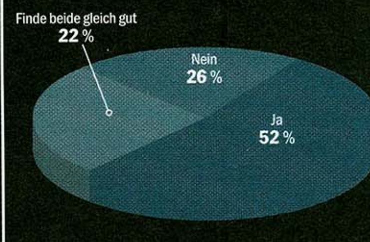












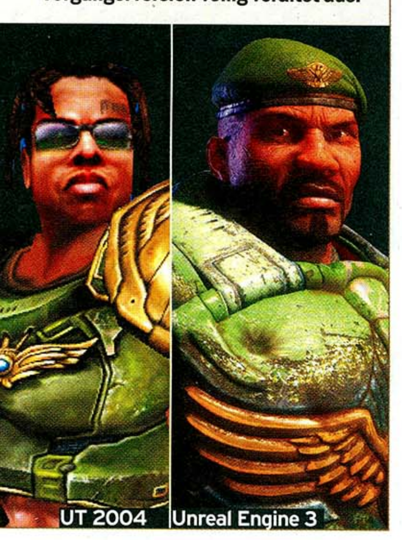


Unreal Engine 3

Die Spielegrafik der Zukunft | PC Games präsentiert neue Bilder und Technik-Infos zur Wunder-Engine von Chefentwickler Tim Sweeney und Epic-Vize Mark Rein.

Zahn der Zeit

Gegen die Unreal Engine 3 sieht die Vorgängerversion völlig veraltet aus.



Die jüngsten Impressionen von Epics neuer **Unreal**-Engine lassen Spitzentitel wie **Half-Life 2**, **Far Cry (dt.)** und selbst die ersten Bilder von **Quake 4** verblassen. Bevor erste Spiele auf Basis der Unreal Engine 3 ihren Weg auf die heimischen Festplatten finden, müssen sich Action-Fans und Technik-Begeisterte allerdings noch bis 2006 gedulden. In unserem Interview gaben Mark Rein und Tim Sweeney von Epic Games erste Prognosen für die Hardware-Anforderungen und führten uns hinter die Technik-Kulissen der Protz-Grafik.

Realistische Oberflächen

Eines der auffälligsten Merkmale der Unreal Engine 3 sind die sehr plastisch wirkenden und extrem detaillierten Oberflächen. Hierfür kommt erstmals Virtual Displacement Mapping zum Einsatz. Displacement Mapping ist ein Grafikeffekt von DirectX 9, bei dem Polygone verschoben werden, um beispielsweise ohne großen Aufwand zerklüftete Landschaften glaubhaft darzustellen. Bei Virtual Displacement Mapping wird ein optisch ähnlicher Effekt erzeugt, allerdings bleibt wie bei Bump oder Normal Mapping die Oberfläche des jeweiligen Objektes glatt. Zusätzliche Texturschichten sorgen dafür, dass es beispielsweise so aussieht, als würden einzelne Steine in einer Wand unterschiedlich weit herausragen. Tatsächlich bleibt die gesamte Wand allerdings flach. Epics Vizepräsident Mark Rein verspricht: „VDM wird nicht nur bei der Darstellung von Felsen, sondern auch bei anderen Elementen der Spielwelt zum Einsatz kommen." Bei den Figuren verlassen sich die Programmierer allerdings auf bewährtes Normal Mapping, das auch bei **Doom 3** und **Far Cry (dt.)** Verwendung findet. Hierfür werden die Figuren zunächst mit rund 2,6 Millionen Polygonen erstellt. Im Spiel verfügen sie allerdings nur noch über 10.000 Dreiecke – die fehlenden Details werden von der Normal Map ergänzt.

Licht und Schatten

Aushängeschild einer jeden aktuellen Grafik-Engine ist die

HALBTRANSPARENT Die Flügel lassen ein wenig Licht durch und sehen so noch besser aus.

DETAILLIERT Dank Normal Maps wirkt die Haut schuppig und sogar Adern sind zu erkennen.

INNOVATION Virtual Displacement Mapping verleiht der Felswand eine realistische Struktur.

Berechnung von dynamischen Schatten. Während **Doom 3** mit einer pixelgenauen Schattendarstellung vorgelegt hat, geht die Unreal Engine 3 sogar noch einen Schritt weiter und stellt drei unterschiedliche Methoden der Schattendarstellung zur Wahl. Tim Sweeney erklärt: „Wir nutzen mehrfach abgetastete Shadow Buffers für die dynamischen weichen Schatten von Spielfiguren (relativ zu einer fixen Lichtquelle), Stencil-Schatten (Anm.: wie in **Doom 3**) für bewegliche Lichtquellen und vorberechnete weiche Schatten für statische Bildanteile." Sogar die statischen Objekte werden dabei per Specular Map mit hübschen Glanzpunkten verziert. So wirkt die Spielgrafik stets homogen, auch wenn in einer Szene verschiedene Schatten-Techniken angewendet werden.

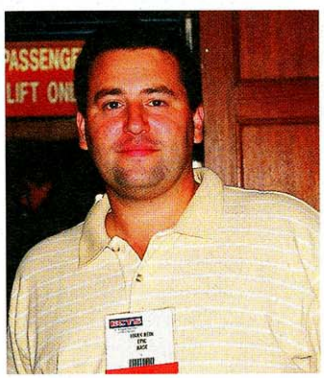
Hardware-Anforderungen

Wer Screenshots der Unreal Engine 3 gesehen hat, fragt sich unweigerlich: „Mit welcher Hardware lässt sich diese Detailfülle flüssig darstellen?" Mark Rein weiß die Antwort: „Beim aktuellen Status der Entwicklungsarbeiten wird für eine gute Performance mindestens eine Geforce 6 benötigt. [...] Das Minimum an CPU-Leistung liegt bei 2,8 GHz, in puncto Arbeitsspeicher müssen es mindestens 512 MByte sein." Laut Tim Sweeney ist die neue Engine konsequent auf das aktuelle Shader-Modell 3.0 ausgelegt. Grafikkarten der Geforce-6800- oder -6600-Serie, die bereits die neuen Shader unterstützen, sind daher bei der Spieleleistung im Vorteil. Ati will mit der nächsten Grafikkarten-Generation nachziehen und ebenfallls 3D-Platinen mit dem Shader-Modell 3.0 anbieten. Zudem werden die Besonderheiten aktueller Prozessoren genutzt. So profitieren Spiele auf Basis des neuen Grafik-Grundgerüsts von 64-Bit-fähigen Prozessoren wie AMDs Athlon 64. Auch Intels Hyper-Threading-Technik, die bei fast allen P4-Prozessoren zum Einsatz kommt, sorgt für ordentlich mehr Leistung.

Mehr Informationen über die Technik der Unreal Engine 3 finden Sie übrigens in der aktuellen Ausgabe 11/04 unserer Schwesterzeitschrift **PC Games Hardware**. (dm)

INTERVIEW MIT MARK REIGN

„Wir entwickeln für Shader-Modell 3.0"



MARK REIGN ist Vize-Präsident bei Epic

PC Games: Stimmt es, dass die Unreal Engine 3 eine DirectX-9-Grafikkarte voraussetzt? Wird es einen Kompatibilitäts-Modus per Fallback für ältere DX7- oder DX8-Karten geben?

Mark Reign: „Aktuell unterstützt die Unreal Engine 3 ausschließlich DirectX 9 und wir entwickeln sie speziell für Grafikkarten mit dem Shader-Modell 3.0 oder besser. Sechs bis acht Monate vor der Auslieferung des Spiels werden wir jedoch anfangen, uns Gedanken darüber zu machen, welche Hardware unsere Kunden besitzen. Erst dann wird entschieden, ob es einen Fallback für DX8-Karten oder 3D-Platinen mit dem Shader-Modell 2.0 geben wird – mich persönlich würde das nicht wundern. Die Engine von **UT 2004** besitzt beispielsweise mit ihrer integrierten Software-Rendering-Funktion den ultimativen Fallback.

Wir sind eine Firma, die Spiele entwickeln will, die auf fast allen PCs laufen sollen. Natürlich wollen wir Titel produzieren, die Spieler mit High-End-Hardware ins Staunen versetzen. Gleichzeitig achten wir aber darauf, dass diese auch mit Grafikkarten der Mittel- und Einsteiger-Klasse akzeptabel laufen."

PC Games: Bei den Bildern und Demos, die es bisher zu bestaunen gab, sehen die Figuren sehr detailliert aus. Wie viele Polygone haben die Modelle im Spiel?

Mark Reign: „Ich habe die Zahlen zwar nicht ganz genau im Kopf, aber die Modelle im Spiel bestehen aus bis zu 8.500 Polygonen."

PC Games: Wie sieht die Zusammenarbeit mit AMD aus?

Mark Reign: „Wir arbeiten sehr eng mit AMD zusammen und haben den neuen Athlon 64 bereits ausgiebig getestet. Dabei haben wir unter anderem festgestellt, dass man auf einem PC mit einer 64-Bit-CPU mehr Server laufen lassen kann als auf einer Maschine mit einem 32-Bit-Prozessor."

Existenzgründer

Warum auf **World of Warcraft** warten, wenn faszinierende Online-Welten schon jetzt Einlass gewähren? Und das Beste: Leser der DVD-Ausgabe können sofort loslegen – Schnupperversionen von **Star Wars Galaxies** und **Neocron 2** werden mit dieser PC Games mitgeliefert.



NACHTSCHWÄRMER Das Neocron-2-Rotlichtviertel dürfte sich zu einem beliebten Treffpunkt entwickeln.

HERR DER RINGE Wenn die Hochzeitsglocken läuten, ist halb Ryzom auf den Beinen.

Rund 100 Euro kostet ein Paar alte Lederstiefel bei Ebay. Oder doch lieber eine beschlagene Rüstung zum gleichen Preis? Echtes Geld für Waren aus Bits und Bytes: Genügend **Everquest**-Spieler können solch unmoralischen Angeboten kaum widerstehen. Spätestens seit den Erfolgen von **Dark Age of Camelot** oder **Everquest** sind die Massive Multiplayer Online Role Playing Games (kurz MMORPGs) fester Teil der PC-Spielewelt. Der Reiz: Im Gegensatz zu herkömmlichen Einzelspieler-Titeln wie **Gothic**, **Morrowind** oder **Neverwinter Nights** besteht man gemeinsam mit tausenden Gleichgesinnten spannende Abenteuer in üppigen Fantasy- und Science-Fiction-Welten. Der Haken: Wer einmal anfängt, wird feststellen, dass man sehr, sehr viel Zeit in Online-Welten verbringen kann, aber auch dass zuweilen echte, virtuelle Freundschaften entstehen. Diese Welten buhlen derzeit um die Gunst der PC-Spieler:

Final Fantasy 11 ...

... von Square ist keine klassische Fortsetzung der bekannten Rollenspielserie, sondern ein eigenständiger Online-Titel. Im Laufe Ihrer Abenteuer schließen Sie sich einem der drei Königreiche an und erlernen bis zu 15 Berufe. Sie erforschen eine gigantische Welt, aufgeteilt in über 100 Gebiete, einschließlich Berge, Ozeane, Schlösser und Höhlen. Auf Ihren Reisen stehen Ihnen Fähren, Luftschiffe oder die aus der Solo-Reihe bekannten Reitvögel, genannt Chocobos, zur Verfügung. Das Spielvergnügen kostet 12,95 € im Monat, die Erstellung jedes weiteren Charakters erleichtert Ihr Kreditkarten-Konto um einen weiteren Euro.

The Saga of Ryzom ...

... sieht nicht ganz so gut aus, umfasst aber dennoch eine ausgesprochen lebendige Welt. Die Fläche des Planeten Atys beziffert Entwickler Nevrax mit 100 Quadratkilometern; Wettereffekte und Jahreszeiten beeinflussen zudem den Spielverlauf. Bis zu 5.000 Spieler pro Server erforschen die ständig wachsende Welt des Planeten, erkunden ihre Vergangenheit und bestimmen die Zukunft. Mit dynamischen und sich stets weiterentwickelten Quests will **The Saga of Ryzom** den Spieler monatelang

HEADHUNTER In Star Wars Galaxies tummeln sich all die coolen, schrägen und liebenswürdigen Gestalten, die Sie aus den Krieg-der-Sterne-Filmen kennen – inklusive schmieriger Halsabschneider und Kopfgeldjäger wie Boba Fett.



Demnächst online: World of Warcraft und Everquest 2

Der Countdown läuft: In wenigen Wochen und Monaten starten die beiden wichtigsten Fantasy-MMORPGs.

Everquest 2

Mit Spannung erwartet: der Nachfolger des erfolgreichsten MMORPGs. **Everquest 2** wird nicht nur mit ausgezeichneter Grafik um die Gunst der Abenteurer werben, sondern auch mit aufpoliertem Gameplay. Mit 16 Rassen, 50 Spielebenen, 49 Klassen und mehr als 160 verschiedenen Monstern dürfte das Spiel ein würdiger Nachfolger von **Everquest** werden. Ab dem 15. November dieses Jahres ziehen Sie mit tausenden anderer Spieler ins Fantasy-Abenteuer.

World of Warcraft

Die Abkürzung **WoW** beschreibt das Spiel sehr treffend, lediglich ein Ausrufezeichen fehlt: Fantastische Grafik im typisch detailverliebten Blizzard-Stil und süchtig machende Quest-Struktur ziehen jeden – egal ob Einsteiger oder Online-Rollenspiel-Profi – sofort in ihren Bann. Dabei lässt sich **World of Warcraft** so einfach bedienen wie **Diablo 2**. Derzeit läuft der Beta-Test, Ende des Jahres geht's in den USA los, Anfang 2005 folgt aller Voraussicht nach Europa. Das deutschsprachige Community-Team hat vor kurzem seinen Betrieb aufgenommen und wird die Fans vor, während und natürlich nach dem offiziellen Start betreuen.

ROUTINIERT Die Steuerung von World of Warcraft orientiert sich an Blizzard-Standards.

KRIEG DER STERNE Jump to Lightspeed erweitert Star Wars Galaxies (Client auf Heft-DVD) um Raumkreuzer.

PHANTASIALAND Final Fantasy 11, der Online-Ableger der berühmten Serie, ist ab sofort im Handel.

beschäftigen. Die ersten 30 Tage sind gratis, danach wird eine Gebühr von 12,90 € fällig. Die Bezahlung erfolgt per Kreditkarte oder Lastschrift.

Alien Invasion ...

... ist die dritte Erweiterung für das optisch angestaubte Sci-Fi-Online-Rollenspiel **Anarchy Online**. Die Handlung des Addons ist relativ simpel: Außerirdische greifen an, zwei Fraktionen (Clans und Omni-Tek) übernehmen die Abwehr. Das Szenario versorgt Spieler mit neuen Alienwaffen, Rüstungen, Nano-Programmen und Perks. Gilden können sogar eigene Städte bauen, die durch ein sehr ausgeklügeltes System in regelmäßigen Abständen von Aliens angegriffen werden. Ebenfalls gut gelungen ist das neue Tutorial, das Laien den Einstieg leicht macht. Grafisch ist **Alien Invasion** zwar zweite Klasse, dafür lockt eine unglaubliche Spieltiefe. Fürs Hauptprogramm zahlen Sie monatlich 14,95 € per Kreditkarte.

Jump to Lightspeed ...

... heißt das Add-on zum bekannten MMORPG **Star Wars Galaxies: An Empire Divided**. Im Mittelpunkt der Erweiterung stehen Auseinandersetzungen zwischen Rebellen und Imperialen sowie Kämpfe gegen Piraten. **Jump to Lightspeed** spielt zwischen **Star War Episode IV** und **Episode V** und ergänzt das Spiel um zehn neue Sektoren von den Zentralgestirnen bis hin zu den Äußeren Randgebieten. Zu der bereits gigantischen Menge an Missionen sind über 100 weitere dazugekommen; 15 neue Raumschiffe (darunter X-Wing und TIE Fighter) erweitern den Fuhrpark. Die monatliche Spielgebühr beträgt 13,49 €. Bezahlt wird mit Kreditkarte. Eine Probierversion inklusive 14 Tagen Gratis-Spiel (Sie tragen nur die Kosten für Ihren Internet-Provider) finden Sie auf der Heft-DVD.

Neocron 2: Beyond Dome of York ...

... ist wie sein Vorgänger eine gelungene Mischung aus Massen-Rollenspiel und Ego-Shooter. Der Spieler findet sich in einer kollabierten, postapokalyptischen Welt wieder und steht vor der Qual der Wahl. Entweder wohnt er in der sicheren Metropole Neocron oder im zwielichtigen York inklusive Korruption, Kriminalität und Prostitution. Damit Ihr Alter Ego nicht ständig zu Fuß unterwegs sein muss, schnappt er sich eins der futuristischen Fahrzeuge wie Gleiter, Truppenpanzer oder Jeep. Der Spieler bekommt sogar die doppelte Packung an virtueller Realität – in **Neocron** gibt es nämlich den Cyberspace Hack.net. Für die Zukunftsausflüge werden pro Monat 12,95 € fällig. Der Hersteller bietet zudem Rabatte für Mehr-Monats-Abonnements an. Die umfangreiche Client-Software finden Sie auf der aktuellen Heft-DVD; zudem liegt der DVD-Auflage ein 16-seitiges Booklet mit einer Schritt-für-Schritt-Anleitung bei.

Langzeit-Tests zu den vorgestellten Online-Spielen lesen Sie voraussichtlich in der kommenden Ausgabe. (cs)

Colin McRae Rally 2005 (USK: o. A.)

Neue Fahrzeuge, neue Strecken und ein Online-Modus für bis zu acht Spieler – ausserdem kämpfst du dich jetzt von der Pike auf durch lokale Rallye-Events und entscheidest selbst, in welchen Klassen du dich für die Weltmeisterschaft qualifizieren willst.

Voraussichtlich ab 29.09.2004 erhältlich.

44.-

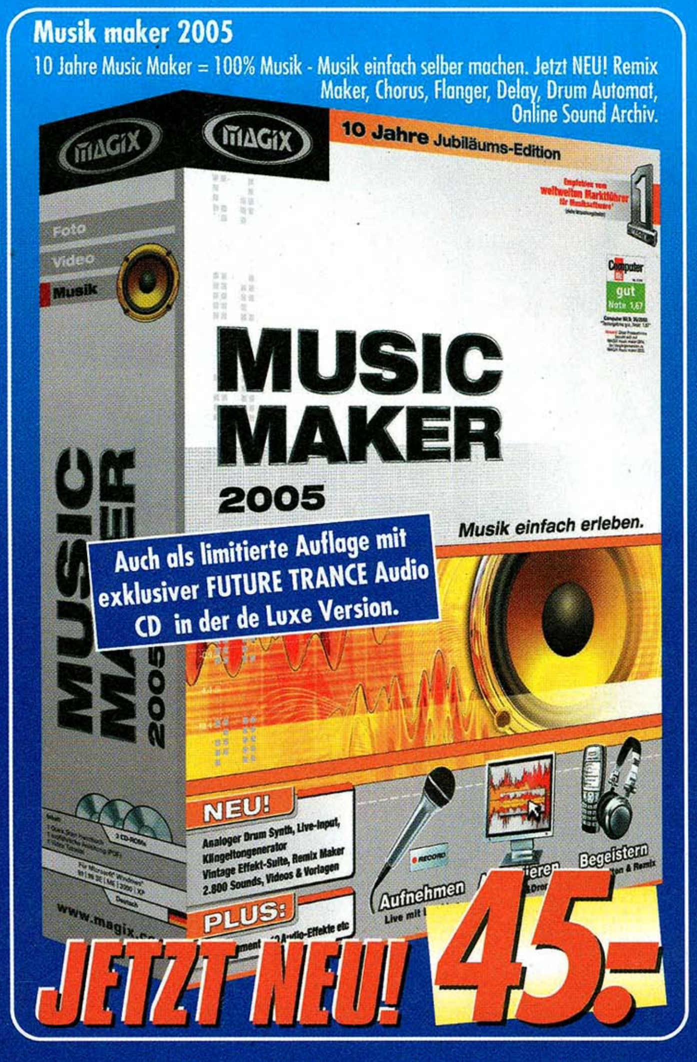
PC CD-ROM Inklusive LAN & Online Multiplay

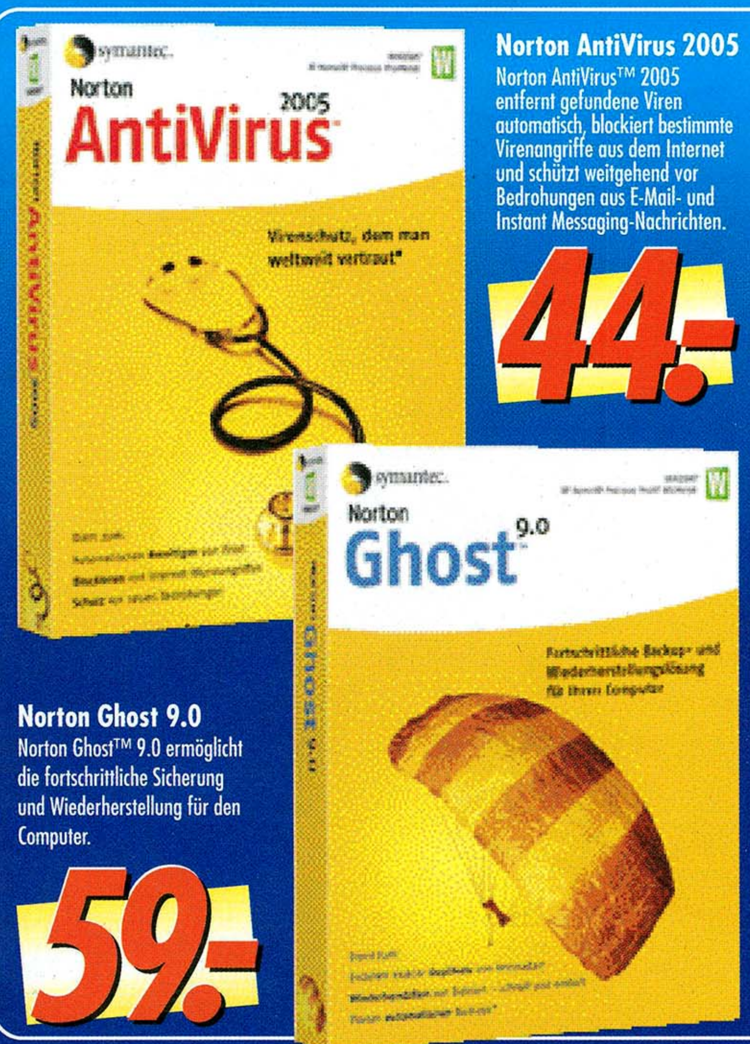
colin mcrae rally 2005™

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

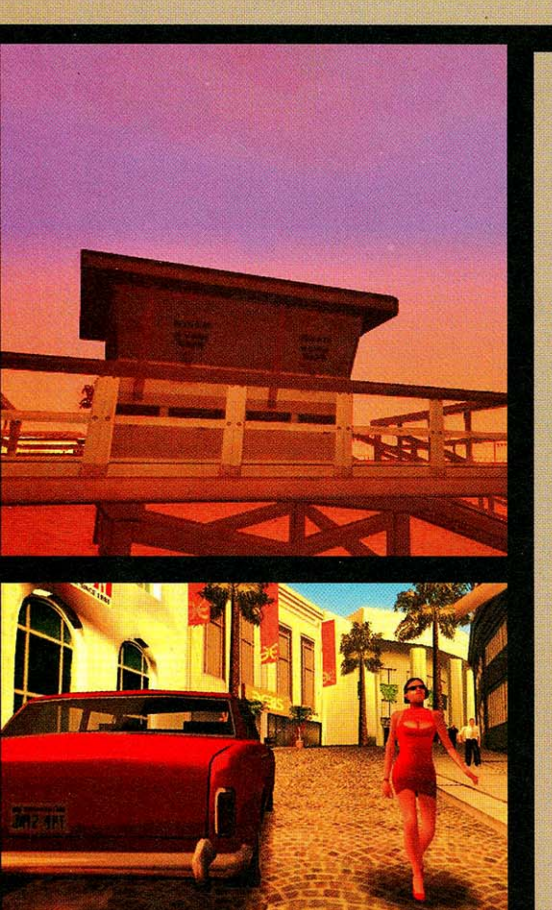
Der neue Standard für realistisches Rallye-Sport-Feeling.



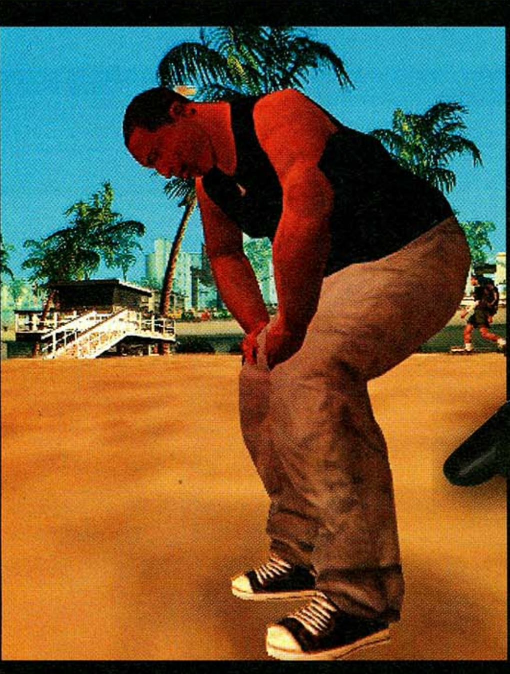


Die Anschriften der expert Fachmärkte und eine Auswahl weiterer Angebote finden Sie unter **www.expert.de**


grand theft auto
San Andreas™
TRAIN HARD
PROlaps
binco
DONUTS







Als mutiger Genre-Querschnitt aus Rollenspiel, Rennspiel und Lebenssimulation ist Grand Theft Auto: San Andreas auf dem besten Wege, den Spielspaß-Rekord aufzustellen.

Spätestens seit **Vice City** ist eine Tatsache wie in Beton gegossen: Wo **Grand Theft Auto** draufsteht, ist Spielspaß drin. Das bestätigen Millionen von Käufern und deshalb kauen ebenso viele Nägel, bis **Grand Theft Auto: San Andreas** erscheint. Die Versprechen klingen, als wären sie vom Weihnachtsmann höchstpersönlich vorgetragen: eine Umgebung, die fünfmal größer ist als die aus **Vice City**; Rollenspiel-Elemente und etliche Fähigkeiten, die auch den Sims gut stehen würden; dazu tonnenweise Coolness in Form eines umfangreichen, an die 90er-Jahre angelehnten Soundtracks (dessen Tracklist die Entwickler übrigens bis zum Erscheinungstermin streng geheim halten!). Alle Spielspaß-Richtungspfeiler deuten darauf hin, dass **San Andreas** seine ohnehin bereits hervorragenden Vorgänger in allen Belangen überflügeln wird.

Zuerst veröffentlicht Rockstar im Oktober die PlayStation-2-Version, mit der sich unser Schwestermagazin, die **PLAYZONE**, bereits ausführlich beschäftigt hat. Lesen Sie dazu auch den Augenzeugenbericht von Redakteur Maik Bütefür, der sich nach zweimaliger Entwicklerpräsentation einen Ersteindruck erlaubt. Für Sie haben wir auf den nächsten prall gefüllten Seiten alle Informationen zum Spiel zusammengetragen, fein säuberlich unterteilt in die wichtigsten Themenbereiche – damit Sie genau wissen, was im neuen **San Andreas** auf Sie zukommt.

Entwickler:	Rockstar
Anbieter:	Take 2
Release PS2:	22. Oktober 2004

Sofort San Andreas spielen

Wenn Sie keine Lust auf monatelanges Däumchendrehen haben und **Grand Theft Auto: San Andreas** schon zum Konsolentermin am 29. Oktober spielen möchten, sei Ihnen diese Information zur Kenntnisnahme überbracht: Seit der letzten Preissenkung zahlen Sie für die PlayStation 2 nur noch 149 Euro.



Augenzeugenbericht



von PLAYZONE-Experte Maik Bütefür

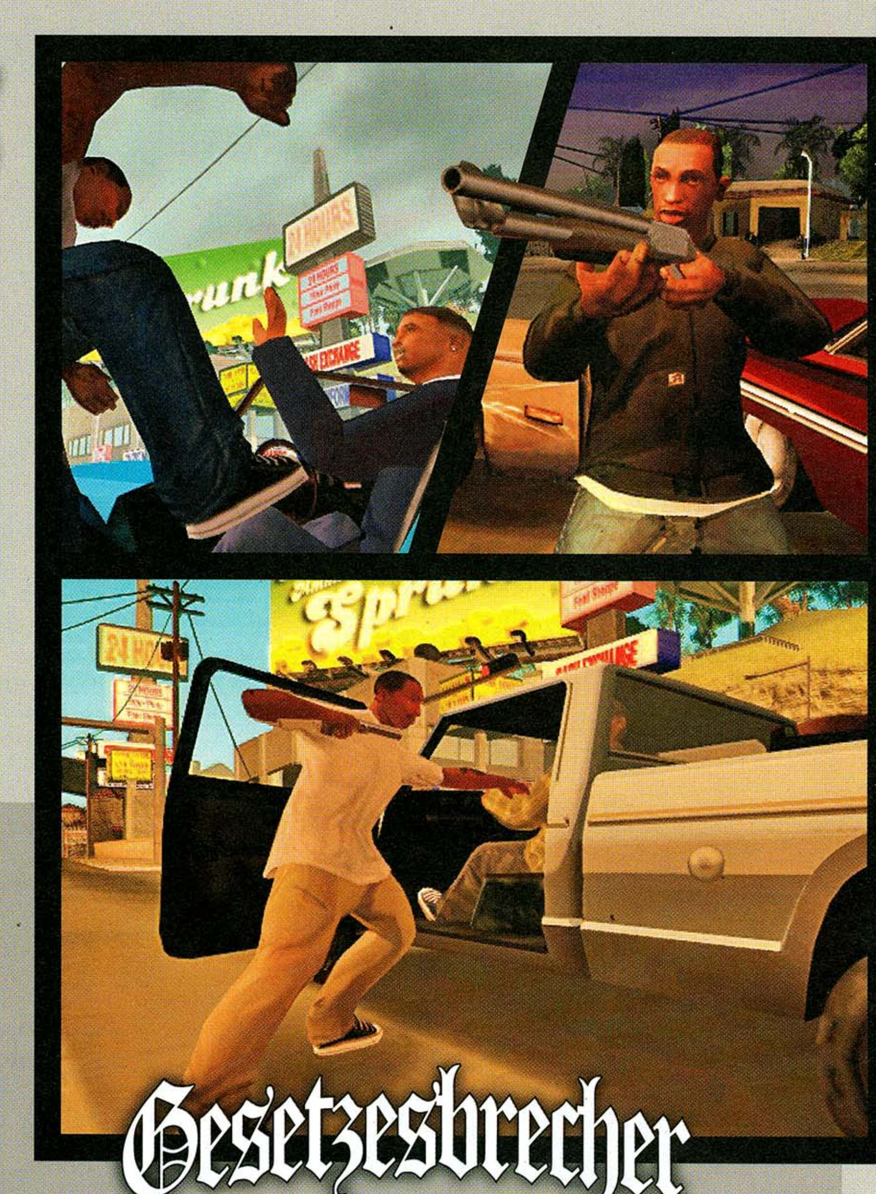
Zweimal durfte ich mir jetzt schon von den Entwicklern die wichtigsten Umgebungen von **San Andreas** zeigen lassen und zweimal war ich hin und weg. Rockstar North treibt den meisten anderen Entwicklern abermals die Tränen in die Augen: Die enorme Liebe zum Detail, die unglaublich große Umgebung und die unzähligen Möglichkeiten des Zeitvertreibs sind auf einem Niveau, das seinesgleichen sucht. Nachahmer – siehe **Driver 3** – versuchten vergeblich, das Spielprinzip zu kopieren. Große Städte allein machen eben noch kein tolles Spiel. Nur **Grand Theft Auto** bietet eine lebende und atmende Stadt, die das Fundament für einen spannenden und abwechslungsreichen Spielablauf bildet. Erstaunlich: Die in die Jahre gekommene PlayStation 2 pfeift aus dem letzten Loch und niemand hätte der Konsole diese Grafikpracht noch zugetraut. Ich bin gespannt, wie dieses Spiel erst auf einem hochgezüchteten Rechner aussehen wird. Die neuen ländlichen Bezirke mit den Gräsern und verschwenderisch gestalteten Bäumen bieten ein völlig neues Freiheitsgefühl und dank einer überarbeiteten Streaming-Technologie gibt's nur beim Betreten von Gebäuden winzige Ladezeiten – der Rest des Spiels kommt völlig ohne Unterbrechungen aus. Der Freiheit sind also keine Grenzen gesetzt und man kann vermutlich schon mal mehrere Wochen Urlaub einplanen, wenn man jeden Quadratmeter erforschen will. Und endlich haben die Entwickler aus Fehlern der Vorgänger gelernt. Neue Errungenschaften wie das verbesserte Zielsystem, Carls Fähigkeit zu schwimmen und zu tauchen, das komplett umgekrempelte Nahkampfsystem oder die Möglichkeit zu klettern dürften das Spiel nun auch für jene interessant machen, die sich vorher ob der eingeschränkten Steuerung die Finger verknoteten – zumindest auf der Konsole. Liebe Leser, ich prophezeie Ihnen hiermit: Dieses Spiel wird ganz groß!

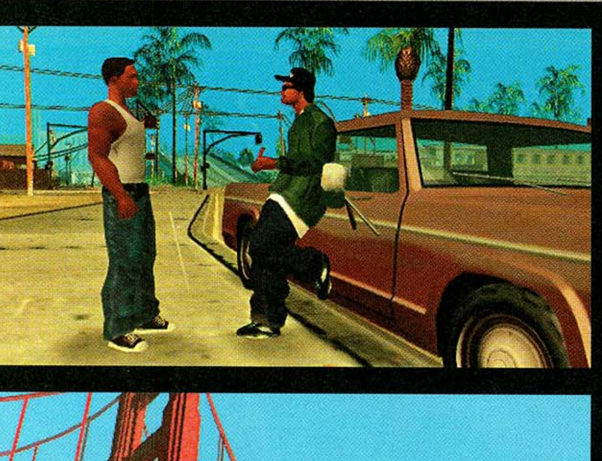
Stadtrundgang

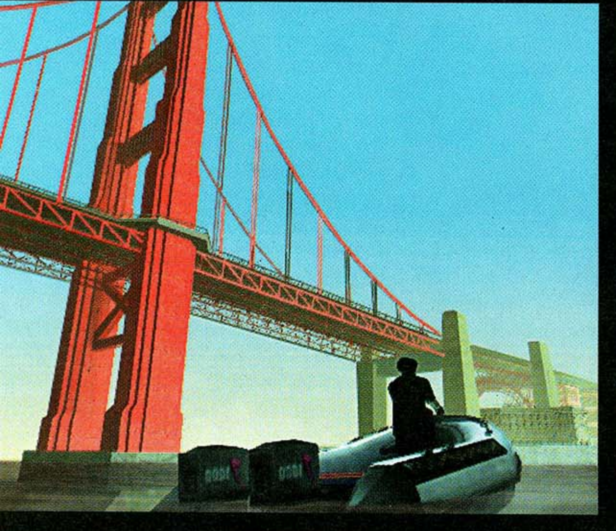
Die Städte tragen zwar Fantasienamen, doch auch Begriffsstutzige werden mit Leichtigkeit feststellen, dass sich die Umgebung in **San Andreas** an echte Orte anlehnt. Eine rote Brücke umspannt die Bucht von San Fierro, sofort fällt die Ähnlichkeit mit der Golden Gate Bridge auf – hier ließen sich die Entwickler von San Francisco inspirieren.

In Las Venturas tanzt Neonlicht in der Luft, das sich im Wasser der dort allgegenwärtigen Springbrunnen spiegelt: Kasinos stehen in dieser Las-Vegas-Kopie dicht an dicht. Die dritte und letzte Stadt, Los Santos, hält sich inhaltlich ans Vorbild Los Angeles: Hinter der Wolkenkratzerfassade brodeln die Slums, in denen Gangs blutige Straßenschlachten austragen – Geburtsort von **San Andreas**-Hauptdarsteller Carl Johnson. Auf einem Hügel steht das berühmteste Ortsschild der Welt, allerdings formt es in **San Andreas** das Wort „Vinewood". In diesem Film-Viertel, von satten Rot- und Orange-Tönen atmosphärisch inszeniert, wohnen die Reichen und die Schönen in Villen. Geht die Sonne unter, wandern die Schatten ordnungsgemäß mit, während die Farben an Leuchtkraft einbüßen – das Erscheinungsbild der drei Metropolen ändert sich je nach Tageszeit.

Rockstar gab sich also gewohnt viel Mühe, die Merkmale der realen Gegenstücke ins Spiel zu transportieren, und spricht von einer Umgebung, die fünfmal größer ist als die in **Vice City** – eine Aussage, die einem ob des ohnehin schon umfangreichen Vorgängers den Atem stocken lässt.







Gesetzesbrecher

Autodiebstahl, Schießereien und Verfolgungsjagden sind **GTA**-Alltag. Doch **San Andreas** macht Schluss mit der Leichtigkeit des Verbrechens. War die Karate-Oma in **GTA 3** noch die Ausnahme, werden sich jetzt mehr Personen wehren, wenn Sie zum Autoklau ansetzen. Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie jemanden mal so nebenbei vom Steuer wegrissen, um einfach abzudampfen. Diesmal sind Überredungskünste vonnöten, die eine Pistole und einen bösen Blick einschließen: Viele Opfer verlassen ihren Wagen erstaunlich zügig, wenn sie statt in die Augen Carl Johnsons in einen gähnenden Kanonenlauf blicken oder selbigen stark schmerzend auf dem Hinterkopf verspüren.

Polizeibeamte nehmen nach solchen Aktionen sofort die Verfolgung auf. Diesmal sind die Schutzmänner auch auf sportlichen Bikes unterwegs, was ihre Effizienz in Sachen Verbrecherbekämpfung deutlich erhöht: Die Motorräder beschleunigen schnell wie Raketen und kommen mit Leichtigkeit durch enge Gassen. Manch ein Gesetzeshüter versucht sich sogar als größenwahnsinniger Stuntman und hüpft vom Bike, um sich an Ihrem Kofferraum hochzustemmen. Solche Annäherungsversuche lassen sich mit einem gezielten Schuss durchs Schiebedach unmissverständlich abwenden.

Andere Uniformierte gehen schlauer vor: Sondereinsatzkommandos werden sich übers Funkgerät absprechen, Abkürzungen einschlagen, Ihren Weg abschneiden oder Straßensperren errichten. Wenn alle Stricke reißen, kommt der Polizei-Helikopter zum Einsatz und schiebt sein Suchlicht übers Areal. Sind Sie erst einmal im Scheinwerferkegel gefangen, schränken Blendeffekte den Orientierungssinn ein. Und bei einer Schießerei auf offener Straße kriegen Sie es mit Gegnern zu tun, die clever hinter Autos und Häuserecken in Deckung gehen.

Boyz'n the Hood

Carl Johnson, von Freunden lässig JC genannt, wurde in den Slums von Los Santos groß. Auf der Suche nach einem besseren Leben zog er nach Liberty City, wo ihm die Nachricht vom Tod seiner Mutter und seines Bruders erreichte. Als Folge dieser Hiobsbotschaft kehrt er jetzt ins Viertel seiner Jugend zurück, um mit jenen Gangs abzurechnen, die seine Familie auf dem Gewissen haben – und Sie lenken seinen Rachefeldzug.

Die ersten Spielstunden verbringen Sie in Orange Grove, besagtem Viertel. Dort schütteln Sie vertraute Hände und schlittern ins kriminelle Milieu zurück. Bald haben Sie Verbündete um sich geschart, die Ihnen im Kampf gegen die Verantwortlichen zur Seite stehen. Einige spätere Aufträge bestreiten Sie gemeinsam. Ein Beispiel: Während Sie auf dem Gehweg ballern, stürzen die Kumpels im Bus heran und geben Unterdrückungsfeuer im Drive-by-Shooting-Stil. Nützlich ist die Gang-Zugehörigkeit auch dann, wenn Sie gerade vor Polizisten flüchten: Dann stehen Ihre Bodyguards bereit und kümmern sich um Eindringlinge.

In anderen Ortsteilen müssen Sie sich erst Respekt verdienen, indem Sie Aufträge für Anführer erledigen. Dann wird man Ihnen auch dort zu Hilfe eilen, wenn Sie in Schwierigkeiten stecken. Da sich solche Aufträge meist gegen Rivalen richten, ist Ihr Ruf in den entsprechenden Gegenden schneller ruiniert als der bestimmter Politiker in Ostdeutschland – nur dass keine Eier fliegen, sondern Kugeln.





Fuhrpark

In **San Andreas** sind Sie ständig auf Achse – mit allen möglichen Fortbewegungsmitteln! Autos und Motorräder gehören seit **Vice City** zum Standard-Repertoire, hinzugekommen sind Spaß-Vehikel wie der Rasenmäher oder der Bulldozer. Letztgenannter erfüllt einen Wunsch, den jeder Wütende bestimmt schon einmal verspürt hat: den der planlosen Zerstörung. Mit dem rechten PS2-Analog-Stick heben und senken Sie die Schaufel, um Hindernisse wie Gartenzäune, Bäume und Autos fachgerecht zu zermalmen.

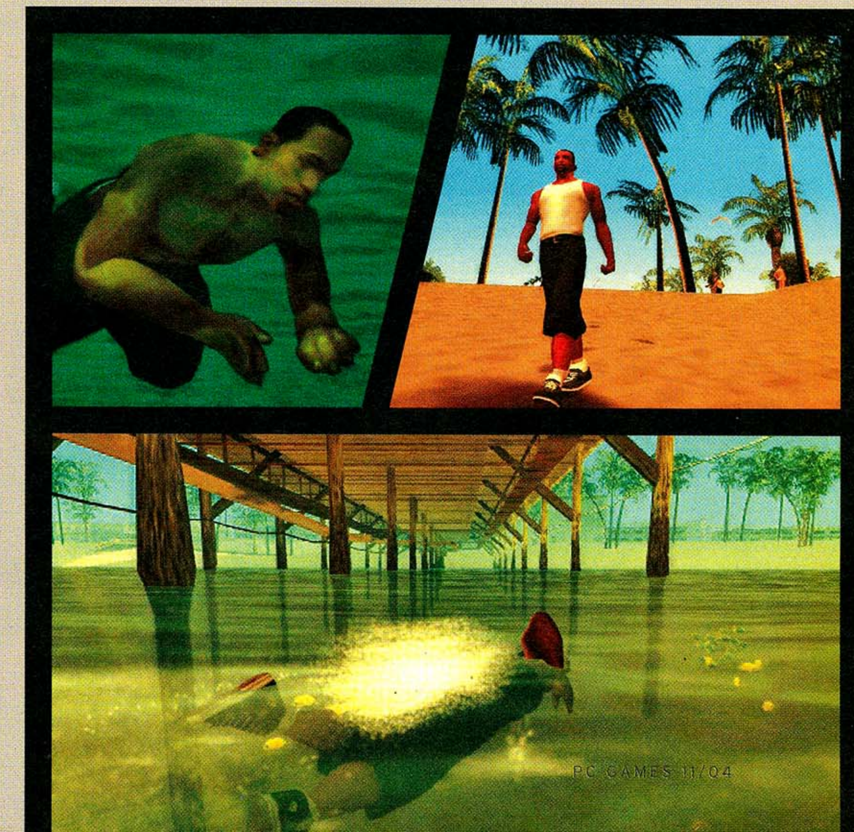
Neu ist auch das Quad-Bike, ATV genannt, dessen vierrädrige Lenkung wie gemacht ist für Erkundungsfahrten auf unwegsamem Gelände oder Colin'sche Drifts. Etwas anstrengender, dafür cooler: die Fahrt mit dem BMX. Je schneller Sie in die Tasten hauen, desto heftiger tritt JC in die Pedale. Und je länger Sie radeln, desto ausdauernder wird JC. Zudem sind coole Tricks möglich, die sich positiv auf Ihren Coolness-Wert auswirken. Und der ist in der Welt von **San Andreas** vermutlich wichtiger als ein festes Einkommen. Mit der richtigen Tastenkombination vollziehen Sie Hüpfer und 360-Grad-Drehungen. Doch zu Beginn sollten Sie in einem abgelegenen Hinterhof üben, weil JC regelmäßig auf die Nase fällt – die Stunt-Fähigkeit steigert sich wie in einem Rollenspiel erst allmählich.

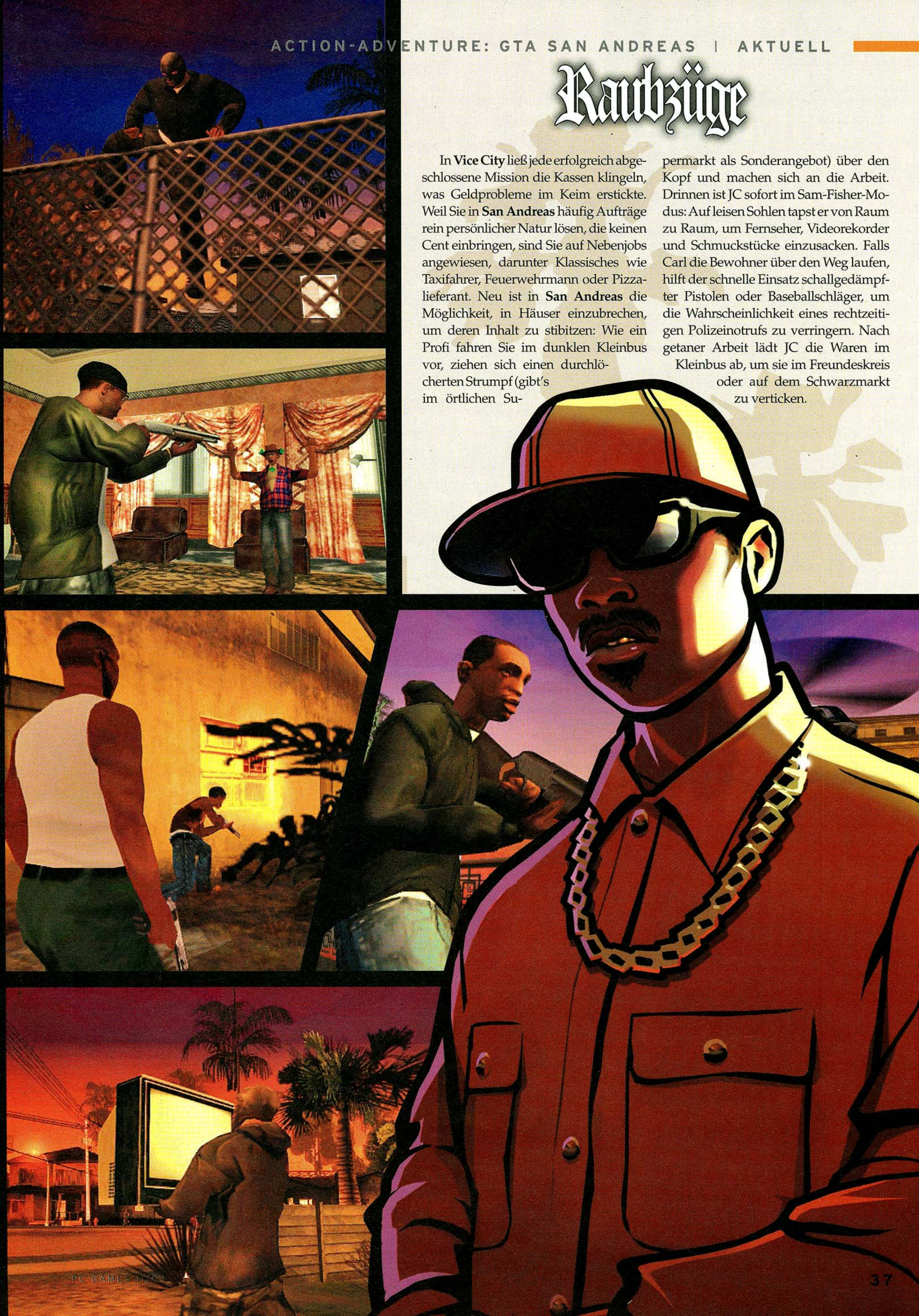
Bedingt durch das gewaltige Spielareal haben außerdem die Flugzeuge an Bedeutung erlangt. Während Sie mit dem Dodo oder dem Helikopter größere Strecken im Nu überbrücken und den einen oder anderen Looping ausführen, informiert eine Anzeige am Bildschirmrand links unten über die Flughöhe.

Schwimmübungen

Die Helden in **GTA** führten Attentate auf Gangsterbosse aus, sie sprengten Hochhäuser in die Luft oder mischten sich waffenlos unter die eingeschworene Gemeinde Chinatowns, um in einen Fischstand zu spucken. Doch wenn sie mit Wasser in Berührung kamen, strampelten sie verzweifelt mit dem Armen, nur um unterzugehen – „Game Over". Rockstar hat diese Lächerlichkeit erkannt und gehandelt: Carl Johnson ist stolzer Besitzer eines Seepferdchen-Abzeichens! Endlich lassen sich Hollywood-Stunts nachspielen, in denen Rennflitzer mit hundert Sachen über einen Steg jagen und ins Wasser stürzen, woraufhin der Fahrer unter Blubberbläschen seinen Weg an die Oberfläche sucht.

Sie haben richtig gelesen: JC ist nicht nur Brustschwimmer und Krauler, sondern auch Taucher, der eine Unterwasserwelt voller Fische, Korallen und Geheimnisse erschließt. Im Zuge dieser Verbesserung wurde auch der Look des Wassers überarbeitet: Vorher ein blauer Brei, lassen sich jetzt sogar je nach Windstärke unterschiedlich große Wellen ausmachen. Und je tiefer Sie tauchen, desto mehr verschluckt der Ozean das Licht, das durch die Oberfläche bricht. In dieser Detailflut ertrinkt man gerne.





Raubzüge

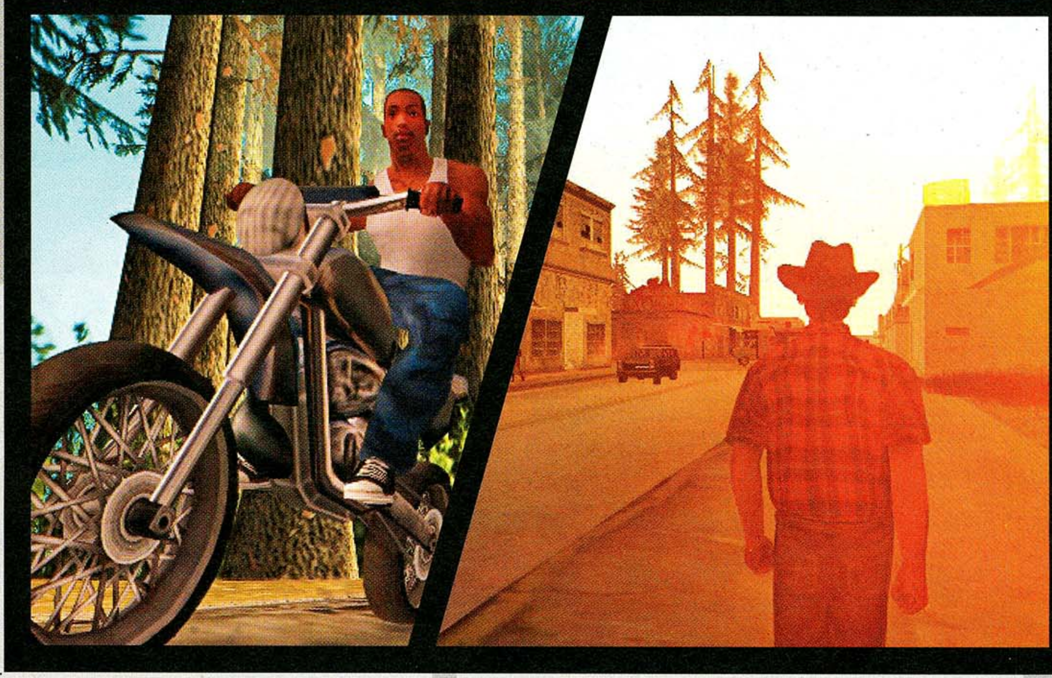
In **Vice City** ließ jede erfolgreich abgeschlossene Mission die Kassen klingeln, was Geldprobleme im Keim erstickte. Weil Sie in **San Andreas** häufig Aufträge rein persönlicher Natur lösen, die keinen Cent einbringen, sind Sie auf Nebenjobs angewiesen, darunter Klassisches wie Taxifahrer, Feuerwehrmann oder Pizzalieferant. Neu ist in **San Andreas** die Möglichkeit, in Häuser einzubrechen, um deren Inhalt zu stibitzen: Wie ein Profi fahren Sie im dunklen Kleinbus vor, ziehen sich einen durchlöcherten Strumpf (gibt's im örtlichen Supermarkt als Sonderangebot) über den Kopf und machen sich an die Arbeit. Drinnen ist JC sofort im Sam-Fisher-Modus: Auf leisen Sohlen tapst er von Raum zu Raum, um Fernseher, Videorekorder und Schmuckstücke einzusacken. Falls Carl die Bewohner über den Weg laufen, hilft der schnelle Einsatz schallgedämpfter Pistolen oder Baseballschläger, um die Wahrscheinlichkeit eines rechtzeitigen Polizeinotrufs zu verringern. Nach getaner Arbeit lädt JC die Waren im Kleinbus ab, um sie im Freundeskreis oder auf dem Schwarzmarkt zu verticken.

Landleben



Weit abseits vom Großstadtterror liegen idyllische Dörfer, in denen Bauern in Holzfällerkluft gemütlich durch die Straßen schlendern und sich abends auf einen Jack Daniels in der Stammkneipe treffen. Auch hier ist JC in **San Andreas** des Öfteren. Und es ist erstaunlich, was die Entwickler aus der **GTA**-Engine noch alles herauskitzeln: Auf dem Land erstrecken sich Wälder und weite Felder, über denen das smogfreie Licht der Sonne liegt. Sogar Details wie einzelne Gräser sind sichtbar! Hier verdient sich JC ein paar Scheine, indem er mit dem Pflug übers Rapsfeld tuckert. Oder er heuert bei einer Spedition an und heizt im Mördertempo mit beladenen Lastwagen über die Landstraße.

Die weitläufige Landschaft lädt zu Erkundungsreisen ein: Wer sich mit Geländefahrzeugen durch die Wildnis bewegt, wird mit Mini-Spielchen belohnt. Ganz oben auf dem Berg Chiliad etwa stößt JC auf eine Rennveranstaltung: Mit dem BMX geht's unter Zeitdruck und gegen drängelfreudige Konkurrenten über Stock und Stein. Hoffentlich ist Ihre Radelfähigkeit hoch genug, sonst krachen Sie schnell gegen den nächsten Baum und müssen den ganzen Weg zurücklatschen. Das kann hinsichtlich der Größe des Spielareals schon mal mehrere Minuten dauern.

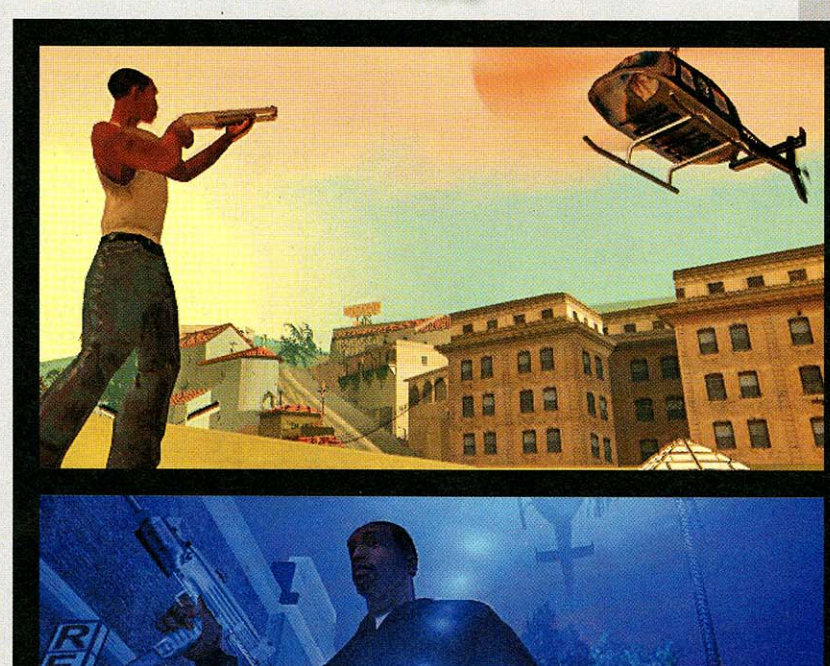


Gewappnet und bewaffnet

Bislang war der Umgang mit Waffen ein Quell des Ärgers – zumindest auf der Konsole, wo das Zielen ähnlich schwierig war, als wolle man eine nasse Seife mit feuchten Händen packen. **San Andreas** möchte Abhilfe schaffen: So wird JC im Kampf-Modus wie in einem Ego-Shooter zur Seite ausweichen können, während der andere Analog-Stick das Fadenkreuz dirigiert. Es ist davon auszugehen, dass die PC-Version von diesen Änderungen unangetastet bleibt, weil sich dort die Kombination aus Maus und Tastatur bewährt hat.

Beim Schießen greifen diesmal Mechanismen, die Sie normalerweise in Rollenspielen und Taktik-Shootern antreffen: Nachladezeiten, Feuerrate und Genauigkeit sind nicht nur von der Wahl der Waffe abhängig, sondern auch von JCs Fähigkeiten. Je häufiger Sie ballern, desto besser werden Sie darin – wie bei fast allen Tätigkeiten im Spiel. Später lernen Sie sogar neue Kniffe, etwa die Möglichkeit, beim Rennen gleichzeitig mit zwei Knarren zu feuern. Es ist alles eine Frage der Übung.

Das aus dem Vorgänger bekannte Waffenarsenal wurde ergänzt. So ist beispielsweise die Desert Eagle dazugekommen – eine Pistole, deren Durchschlagskraft mit der eines Scharfschützengewehrs vergleichbar ist. Eine der neuen Nahkampfwaffen ist die Schaufel. JC findet dieses Allzweckgerät häufig in ländlichen Gebieten vor, wo es verlassen an Gartenzäunen lehnt. Im Kampf umkreisen Sie den Gegner mit Schritten zur Seite, um im richtigen Moment zum Schlag auszuholen oder die Schaufel wie einen Schutzschild vor den Körper zu halten. Beweis für die morbide Detailverliebtheit der Designer: Nach dem Kampf lässt sich sogleich auch das Grab fürs Opfer buddeln.





Körperkult

Der Hauptcharakter, Carl Johnson, ist formbar wie eine Knetgummifigur: Sie bestimmen sein Aussehen, vom Schuhwerk bis zur Frisur und allem, was dazwischenliegt. Im Gegensatz zu den Sinnlos-Sims beeinflusst JCs Optik sogar den Spielablauf. Je schnittiger Ihre Haartracht, desto mehr Respekt bringen Ihnen bestimmte Gangs entgegen. Außerdem erhöht ansprechendes beziehungsweise furchteinflößendes Äußeres auch Ihren Autoritätsgrad in der eigenen Verbrecherbande, den Orange Grove Families.

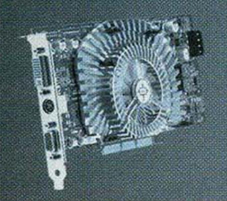
In den Tattoo-Studios lassen Sie sich Motive in die Haut stechen, die sich mit Ihrer Lebensphilosophie decken: Wie wäre es mit nackten Frauen, Schriftzügen der Marke „Leg dich nicht mit mir an", Pistolen oder Gang-Logos? Damit die Symbole das Flair von Los Angeles der 90er-Jahre einfangen, arbeitet Rockstar mit dem Tattoo-Künstler Mister Cartoon zusammen. Auch die Wahl des Tattoos ist eng mit spielerischen Abläufen verknüpft: Mit aufgemalten Erkennungszeichen sind Sie der King im Gang-Milieu, doch die Polizei wird Sie auf der Straße schneller als Störenfried entlarven.

Wie im richtigen Leben ist das Essen in **San Andreas** ein Thema, das die Massen bewegt. Regelmäßig wird Sie eine Warnbotschaft darüber informieren, dass JC Hunger hat. Wer diesen Wink ignoriert, lässt den Ausdauer-Balken Richtung null sinken. Kommen Sie dann bloß nicht auf die Idee, mit knurrendem Magen einen Faustkampf auszutragen – JC würde zu Boden gehen, bevor Sie „K. o." sagen könnten. Besser: Machen Sie Halt beim nächsten Fast-Food-Restaurant. Doch übertreiben Sie es nicht mit der Pizza, den Burgern und den Hotdogs. Wer zu viele Kalorien auf einmal verdrückt, hängt schnell hustend und würgend über der Theke. Und Putzfrauen reagieren auf frisch Erbrochenes mit gezücktem Nudelholz. Ein weiterer Nebeneffekt: Je mehr Sie mampfen, desto weiter ragt JCs Bauch in den Raum hinein. Irgendwann ist er Lachnummer der Frauenwelt (verschmerzbar) und zieht in der Disziplin „Vor Gesetzeshütern davonlaufen" den Kürzeren (nicht verschmerzbar).

Um wieder fit zu werden, bietet sich der Besuch eines der vielen Fitnessstudios an. Dort stehen etliche Geräte zur Auswahl, die eines der zwei Attribute Fett und Muskeln beeinflussen. Ob Sie JC zum LKW-Stemmer heranzüchten oder lieber einen drahtigen Dauerläufer aus ihm machen, steht Ihnen frei, kann aber beeinflussen, wie Sie in bestimmten Missionen abschneiden. Auf dem Weg zum Adonis werden Sie zudem nicht an einer Mitgliedschaft in einem Kampfsport-Verein vorbeikommen: JC wird Boxer, Kung-Fu- oder Karate-Experte und eignet sich verschiedene Schlagkombinationen an, deren Wuchtigkeit zunimmt, je häufiger Sie raufen. (tw)

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L	A / nForce2	D	66,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nForce2	D	94,-
K8V	S, GL, sA	754 / K8T800	D+	89,-
K8N	S, L, sA	754 / nF3-250	D+	94,-
K8N-E Deluxe	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D+	124,-
P5GD2 Deluxe	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	199,-
P5AD2 Premium	S, GL, F, R	775 / i925X	D2	269,-
P4P800 SE	S, GL, sA	478 / 865PE	D	99,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 875P	D+	174,-

ASROCK		Sockel / Chip	RAM	€
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741	D	39,-
K7S8X R3.0	S, L	A / 746FX	D	32,-
P4i45PE R3.0	S, L	478 / 845PE	D	44,-

Sockel 754 CPU

AMD Athlon™ 64 3000+

- 2,0 GHz
- 800 MHz FSB
- „Newcastle"
- 512 KB Level L2 Cache
- PIB, inkl. Prozessorlüfter





179,-

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A / nForce2	D	104,-
K8NSNXP-939	S, GL, F, sA	939 / nF3-250	D	199,-
6VTXE-A	S	FC / Pro133T	S+	69,-
8IPE775-G	S, GL	775 / i865PE	D	94,-
8I915P-G	S, GL	775 / i915P	D	109,-
8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	84,-

EPOX		Sockel / Chip	RAM	€
8K9A7I	S, L	A / KT400A	D	49,-
8KRAI	S, L, sA	A / KT600	D	56,-
8RDA3I	S, L	A / nForce2	D	64,-
8RDA3+	S, L, F, sA	A / nForce2	D	89,-
8KDA3+	S, GL, sA	754 / nF3-250	D	154,-
4PDA5+	S, GL, sA	478 / 865PE	D	109,-

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
KT4AV-L	S, L	A / KT400A	D	52,-
K7N2 Delta-L	S, L	A / nForce2	D	66,-
915G Combo-FR	S, V, GL, R	775 / i915G	D2	129,-
915P Neo2 Platin.	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	159,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478 / 865PE	D	89,-

ECS ELITEGROUP		Sockel / Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 5	S, L, F, R	A / KT333	D	38,-
K7VTA3 Rev. 6	S, L	A / KT333	D	33,-
AF1 Deluxe	S, GL, F, sA	A / KT600	D	97,-
865PE-A	S, L	478 / 865PE	D	62,-

VIA	Chip	RAM	€
MII12000 inkl. VIA Eden Nehemiah 1,2 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, FCLE266	D	209,-
TC6000E inkl. VIA Eden 600 MHz CPU	M-ITX, S, V, LCLE266	D	214,-

ABIT		Sockel / Chip	RAM	€
AN7	S, L, F, sA	A / nForce2	D	97,-
IC7-MAX3	S, GL, F, sA	478 / 875P	D+	179,-

SHUTTLE		Sockel / Chip	RAM	€
AN35N Ultra	S, L	A / nForce2	D	53,-

Verwendbaren Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
V9999GT/TD	AGP	256-DD / GF 6800	329,-
V9999GE/TD	AGP	256-D3 / GF 6800	414,-

MSI		MB / Chip	€
FX5200 Personal Cinema	AGP	128-DD / GF FX5200	134,-
FX5900XT-VTD Lite	AGP	128-DD / GF FX5900XT	194,-
NX6800-TD	AGP	128-DD / GF 6800TD	299,-
NX6800GT-TD	AGP	256-D3 / GF 6800GT	464,-

GAINWARD		MB / Chip	€
Ultra/1960 GS	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	289,-
Pro/600	AGP	64-DD / GF MX440	33,-
Ultra/2400 GS	AGP	256-D3 / GF 6800GT	499,-
CoolFX Ultra/2600 GS inkl. Wasserkühlung	AGP	256-D3 / GF 6800U	899,-

AOPEN		MB / Chip	€
MX4000-V	AGP	64-DD / GF MX4000	39,-
FX5200-DV	AGP	128-DD / GF FX5200	62,-
FX5900XT-DV	AGP	128-DD / GF FX5900XT	184,-
FX6800GT-DV	AGP	256-D3 / GF 6800GT	449,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP8834T	AGP	128-DD / GF FX5200	54,-
AG40DT	AGP	128-DD / GF 6800	314,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX59128D	PCIe	128-DD / GF PCX5900	219,-
N68U256D	AGP	256-D3 / GF 6800U	549,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A350 XT TDH	AGP	128-DD / GF FX5900XT	184,-
A400 TDH	AGP	256-DD / GF 6800	329,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX300SE/T	PCIe	128-DD / Rad 300SE	84,-
EAX600XT/TD	PCIe	128-DD / Rad X600XT	194,-
EAX800XT/2TD	PCIe	256-DD / Rad. X800XT	619,-
AX800Pro/TD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	449,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
Rage Mobility bulk	AGP	8-SD / Rage Mob.-L	19,-
9600 bulk	AGP	128-DD / Rad. 9600	94,-
9600XT U.E.	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	179,-
9800 Pro Lite retail	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	209,-
9800 Pro U.E.	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	249,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	449,-

CLUB3D		MB / Chip	€
7000	AGP	32-DD / Rad. 7000	29,-
9200SE Low Profile	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
9200	AGP	128-DD / Rad. 9200	77,-
9600 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	129,-
9600XT	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	469,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	66,-

MSI		MB / Chip	€
X600XT-TD	PCIe	128-DD / Rad. X600XT	204,-
RX9800 Pro-TD	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	199,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
R80P256D	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	439,-
R80X256V PT	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	539,-

HIS		MB / Chip	€
9800 Pro IceQ	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	269,-
X800 Pro IceQ	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	499,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	114,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	48,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	62,-
6Y200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	114,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 5.400	57,-
SP1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	92,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	56,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	82,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	379,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST340014A	U-100	40	9 / 2.048 / 7.200	54,-
ST3160023A	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	94,-

S-ATA

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	96,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	177,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	224,-

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	109,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	189,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	189,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722516	160	9 / 8.192 / 7.200	94,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	174,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	389,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	86,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST380013AS	80	9 / 8.192 / 7.200	67,-
ST3160023AS	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-

CPU

Tagespreise!

INTEL®	MHz		GHz	tray	in-a-box
Celeron®	400	128	2,4	74,-	77,-
Celeron®	400	128	2,6		94,-
Celeron®	400	128	2,8		114,-
Celeron® D 325	533	256	2,53		89,-
Celeron® D 330	533	256	2,66	84,-	92,-
Celeron® D 335	533	128	2,8		119,-
Pentium® 4	800	512	2,8	189,-	194,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	2,8E	184,-	189,-
Pentium® 4	800	512	3,0	199,-	209,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	3,0E	194,-	199,-
Pentium® 4	800	512	3,2		249,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	3,2E	234,-	239,-
Pentium® 4	800	512	3,4		309,-
Pentium® 4 520	800	1.024	2,8		179,-
Pentium® 4 530	800	1.024	3,0		199,-
Pentium® 4 540	800	1.024	3,2		229,-
Pentium® 4 550	800	1.024	3,4		299,-
Pentium® 4 560	800	1.024	3,6		444,-

AMD	MHz		GHz	tray	PIB
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	66,-	76,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	74,-	84,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	92,-	99,-
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	124,-	139,-
Athlon™ XP 3000+	333	Bar.	2,16	149,-	169,-
Athlon™ XP 3000+	400	Bar.	2,1	154,-	
Athlon™ XP 3200+	400	Bar.	2,2	199,-	209,-
Athlon™ 64 2800+		Cla.	1,8	147,-	157,-
Athlon™ 64 3000+		Newc.	2,0	164,-	179,-
Athlon™ 64 3200+		Newc.	2,2	216,-	224,-
Athlon™ 64 3400+		Cla.	2,2	299,-	309,-
Athlon™ 64 3500+ So939			2,2		379,-
Athlon™ 64 3800+ So939			2,4		679,-
Athlon™ 64 FX-53 So939			2,4		849,-
Sempron™ 3100+ So754			1,8		139,-
Sempron™ 2200+ SoA			1,5	49,-	
Sempron™ 2300+ SoA			1,58	54,-	
Sempron™ 2600+ SoA			1,83	87,-	94,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM			Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5	93,-	88,-
DDR	512 MB	400-333	97,-	92,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5	174,-	224,-
DDR	1,0 GB	400-333	179,-	244,-

CORSAIR ValueSelect			Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL3	104,-	94,-
DDR	512 MB	400-CL2,5	106,-	96,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	184,-	229,-

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	99,-	94,-
DDR	512 MB	400-233	144,-	139,-
DDR	512 MB	433-233	154,-	149,-

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-222	109,-	104,-
DDR	512 MB	400-232	149,-	129,-
DDR	512 MB	433-CL2,5	164,-	159,-
DDR	512 MB	500-344	194,-	189,-
DDR	512 MB	533-344	209,-	204,-
DDR2	1,0 GB	675-444	389,-	

BUFFALO		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5	83,-	80,-
DDR	512 MB	400-CL3	89,-	84,-
DDR	512 MB	400-CL2,5	93,-	88,-
DDR	512 MB	466-CL3	104,-	99,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5	159,-	199,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	164,-	219,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

DVD-RECORDER

250 GB S-ATA Festplatte

MAXTOR 6B250S0

- 9 ms
- 16 MB Cache
- 7.200 UPM

179,-

Maxtor What drives you.®

DVD±RW ATAPI	Speed	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1604P *	16x		119,-
LG GSA-4120B *	12x	89,-	94,-
LITEON SOHW-832S *	8x		87,-
LITEON SOHW-1633S *	16x		104,-
NEC ND-3500A *	16x	94,-	109,-
NEC ND-6500A * Slim	8x	139,-	
PHILIPS DVDRW885 *	8x	77,-	
PIONEER DVR-K14 * Slim	8x	129,-	
PIONEER DVR-108 *	16x	109,-	
PLEXTOR PX-712A	12x		117,-
SAMSUNG TS-H552B *	16x		99,-

* brennt 2,4x Double Layer DVDs

DVD±RW USB 2.0	Speed	bulk	Kit/ret.
PHILIPS JackRabbit 4	4x		129,-
HP DVD420e +FW	8x		189,-
MSI DRE8	8x		129,-
ND1300A	4x		89,-
IOMEGA SuperDVD	12x		189,-
PLEXTOR PX-708UF2 +FW	8x		229,-
TEAC DVW512GPUK	12x		179,-

Immer für Sie da

24-Stunden-Bestellannahme unter 0 18 05 - 90 50 40 (€ 0,12/Min.) - auch an Sonn- & Feiertagen. Oder lassen Sie sich zurückrufen: CallMe™ für Community-Mitglieder.

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

KOMMUNIKATION

Modems & Router

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-
FRITZ!Box SL WLAN	DSL	WLAN	139,-

Diverse	Art	Typ	€
56K Voice Modem	analog	PCI	14,-
D-LINK DI-604	DSL	Router	34,-
NETGEAR RP614	DSL	Router	39,-

Wireless LAN Bundle

D-LINK DWL-926

DI-624 Router
- 1x RJ-11 Internet-Port
- 4x 10/100 MBit/s RJ-45 LAN
- 108 MBit/s Wireless-LAN
- IEEE 802.11b/g
- 256 Bit WEP
- NAT-Firewall

DWL-G650 Card
- PCMCIA
- max. 108 MBit/s





Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
MA111	11	USB	39,-
WG311	54	PCI	51,-
WG111	54	USB	69,-
WG602	54	Access Point	94,-
WGR614	54	Router	89,-
WGT634U +USB2.0	54	Router	139,-
DG834GB	54	Modem/Router	124,-
WG311T	108	PCI	69,-
WG511T	108	PCMCIA	64,-
WGT624	108	Router	119,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DI-614+	22	Router	79,-
DI-624+	54	Router	94,-
DWL-G520	108	PCI	59,-
DWL-G650	108	PCMCIA	49,-
DWL-2100AP	108	Access Point	104,-
DI-624	108	Router	119,-

BUFFALO	Mbit/s	Typ	€
WLI-CB-G54A	54	PCMCIA	56,-
WLI2-PCI-G54	54	PCI	54,-
WLI2-USB2-G54	54	USB	79,-
WLA-G54C	54	Bridge	86,-
WBR2-G54	54	Router	99,-
HD-H120LAN 120 GB	54	Storage	274,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138g	54	PCI	29,-
WL-100g	54	Cardbus	39,-
WL-160g	54	USB2.0	44,-
WL-500g	54	Access Point	84,-

Diverse	Mbit/s	Typ	€
INTEL XPRO/Wireless 2200	54	miniPCI	33,-
MSI UB11B	11	USB	32,-
MSI PC54G2	54	PCI	31,-

PC-GEHÄUSE

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-3077	silber	Midi	--	124,-
PC-50	silber	Midi	--	89,-
PC-60	silber	Midi	--	119,-
PC-6077B	schwarz	Midi	--	169,-
PC-7	silber	Midi	--	109,-
PC-V1000	silber	Midi	--	219,-
PC-V2000	silber	Midi	--	289,-
PC-70	silber	Big	--	199,-
PC-7077	silber	Big	--	279,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

AOPEN	Farbe	Typ	Netzteil	€
QF50A	grau	Midi	300 W	49,-
QF50A	schwarz	Midi	300 W	52,-
H500B	silber	Midi	300 W	79,-
H600A	silber/schwarz	Midi	350 W	94,-
H700B	silber	Big	400 W	139,-

THERMALTAKE	Farbe	Typ	Netzteil	€
XaserIII V1000A inkl. Window Kit	schwarz	Midi	--	139,-
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	169,-

ASUS	Farbe	Typ	Netzteil	€
TA-210	schwarz, silber o. weiß	Midi	350 W	79,-
TA-231	schwarz, silber o. weiß	Midi	350 W	69,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	39,-
SILVER-LINE	silber	Midi	--	29,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	44,-
BLUE-LINE	blau	Midi	--	29,-
BLUE-LINE	blau	Midi	300 W	44,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	44,-
SHARKOON Acrylic-Showcase Kit				99,-
SHARKOON Acrylic-Showcase UVR Kit				109,-

BAREBONES

SHUTTLE	Sockel	Chip	€
XPC SK41G	A	KM266	169,-
XPC SN45GV2	A	nForce2	239,-
XPC SN95G5	939	nForce3Ultra	329,-
XPC SB61G2V3	478	i865G	249,-
XPC ST61G4	478	ATI 9100 IGP	299,-
XPC SB75G2VP	478	i875P	329,-

AOPEN	Sockel	Chip	€
XC Cube EX65	478	i865PE	199,-
XC Cube EZ65	478	i865G	209,-
XC Cube EA65-II	478	i865G	379,-

MSI	Sockel	Chip	€
Hermes 845GV	478	i845GV	159,-
MEGA 180 Deluxe	A	nForce2	319,-
MEGA 865 Deluxe	478	i865G	319,-

ECS ELITEGROUP	Sockel	Chip	€
EZ-Buddie D1V7-2	A	KM400	139,-
EZ-Buddie D2S4-3	478	SiS661FX	139,-
EZ-Buddie D21I4-3	478	i865G	319,-

GIGABYTE	Sockel	Chip	€
G-MAX SA4LB	478	i845GL	119,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme	€
PC System Athlon XP 2200+256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, Combo	419,-
PC System Athlon XP 3000+, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, DVD±RW	879,-
PC Office Celeron 2,4 GHz, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM	379,-
PC Premium Pentium 4 2,6 GHz, 512 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM	649,-
PC Deluxe Pentium 4 2,8 GHz, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, DVD±RW	839,-

Notebooks	€
ASUS A3513LBP Celeron M 330, 15,0", 512 MB, 40 GB, DVD±RW, XP Home	989,-
JVC MP-XV941DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9", 256 MB, 40 GB, DVD-RW, XP Pro	2.329,-
MAXDATA Pro 7000DX Pentium-M 715, 15,0", 512 MB, 40 GB, Combo, XP Pro	1.289,-
SAMSUNG P28 XTM 1500c Celeron M 330, 15,0", 512 MB, 40 GB, DVD±RW, XP Home	1.229,-
ELITEGROUP A535 Duron 850 MHz, 14,1", 128 MB, 30 GB, DVD-ROM, WLAN	599,-

GAMES

Action	€
Asterix und Obelix XXL	28,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield Vietnam	48,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 World War 2 Anthology	49,-
Catwoman	49,-
Conflict Vietnam	43,-
Dead Manis Hand	28,-
Delta Force Black Hawk Down Team Sabre (Add on)	24,-
Half Life	12,-
Half Life Generation V3	27,-
Joint Operation	44,-
Knight of the Temple Infernal Crusade	49,-
Raven Shield Gold Edition	32,-
Shrek 2	37,-
Spiderman The Movie 2	42,-
Thief Deadly Shadows	47,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Purple Haza	35,-

Rollenspiele & Adventures	€
Final Fantasy XI Online	47,-
Myst 4	47,-
Sacred	47,-
The Complete Chronicles Gold	47,-

Strategie	€
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503	29,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
C&C Generäle	39,-
C&C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Codename Panzers	49,-
Die Siedler Das Erbe des Königs	47,-
Fairstrike	44,-
Ground Control 2	45,-
Korea Forgotten Conflict	39,-
Medieval Battle Collection	24,-
Port Royale 2	44,-
Soldiers Heroes of World War II	44,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-

Sport & Simulation	€
Die Sims 2	47,-
Richard Bruns Rally	42,-
Die Sims Hokus Pokus	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
DTM Race Driver 2	45,-
Flight Simulator 2004	64,-
Need for Speed Underground	49,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	16,-
CHERRY CyMotion Master XPress	PS/2, USB	36,-
CHERRY G80-11900 Adv. (Touch Pad)	PS/2	99,-
LOGITECH Media Keyboard	PS/2	22,-
LOGITECH Cordl. Desktop MX BT	PS/2, USB	129,-
MS WL Optical Deskt. Elite Executive	PS/2, USB	84,-
SHARKOON Luminous Keyboard	PS/2	24,-
SHARKOON Luminous Keyboard III in verschiedenen Farb-Layouts	PS/2	39,-

Joysticks	Anschluss	€
SAITEK Cyborg EVO	USB	32,-
SAITEK X45 Flight Stick	USB	79,-
THRUSTMASTER Afterburner FFB	USB	84,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Precision USB	USB	12,-
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	22,-

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2, USB	32,-
LOGITECH MX510 Optical Mouse	PS/2, USB	47,-
LOGITECH MX1000 Cordless Optical	PS/2, USB	69,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
MS Wireless Optical Stand. Black	USB	26,-
MS Wireless IM Explorer Night	USB	44,-

Mauspads & Zubehör		€
Mousebungee V2	verschiedene Farben	17,-
COMPAD SpeedPad	verschiedene Farben	ab 18,-
EVERGLIDE Ricochet	verschiedene Farben	23,-
FUNC sUrface	verschiedene Farben	27,-
RADPADZ Ratpad GS		20,-
SHARKOON Luminous Mouse Pad		19,-

Gamertaschen			€
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag	braun	für Midi/Big	84,-
SHARKOON Gamer Bag	blau o. rot	für Midi/Big	24,-

DRUCKER

Tinte	Anschluss	€
HP DeskJet 5652	Par., USB	114,-
HP PSC 1210 (Sc./Ko.)	USB	124,-
HP OfficeJet 5510 (Sc./Kop./Fax)	USB	229,-
EPSON Stylus C46	USB	57,-
EPSON Stylus C86	Par., USB	92,-
EPSON Stylus Photo R300	USB	164,-
BROTHER DCP-4020C (Sc./Ko.)	USB	164,-
BROTHER MFC-4820C (Sc./Ko./Fax)	USB	219,-

Laser	Anschluss	€
HP LaserJet 1010	USB2.0	159,-
HP LaserJet 1150	Par., USB2.0	319,-
HP LaserJet 1300	Par., USB	339,-
HP LaserJet 3015 (Sc./Ko.)	Par., USB2.0	374,-
BROTHER HL-1430	Par., USB	164,-
BROTHER HL-5140	Par., USB2.0	249,-
BROTHER HL-6050	Par., USB2.0	489,-
BROTHER MFC-9880 (Sc./Ko./Fax)	Par., USB	489,-

MONITORE

TFT	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101536	gr	15,0	Sound	279,-
BELINEA 101705	gr	17,0	Sound	329,-
BENQ FP767 v.2	gr	17,0	Sound	379,-
BENQ FP937S	gr	19,0	DVI-D	569,-
CTX S701A	gr	17,0	Sound	349,-
CTX S960A	gr	19,0	Sound	559,-
CTX F962G	si	19,0	DVI-D/Sound	599,-
EIZO L557	gr	17,0	DVI-D/Sound	529,-
EIZO L885	gr	20,1	DVI-I	1.099,-
IIYAMA PL E431S	gr si bl	17,0	DVI-D/Sound	429,-
SAMSUNG 710N	si	17,0		419,-
SAMSUNG 910T	si	19,0	DVI-D	599,-
SAMSUNG 193P	si	19,0	DVI-D	729,-

CRT	kHz	Zoll		€
BELINEA 108035	125	21,0	Flat	479,-
CTX VL700T	72	17,0		99,-
IIYAMA HM903DT	130	19,0	Flat/USB/Sound	359,-
PHILIPS 109B50	97	19,0	Flat	209,-
SAMSUNG 795DF	85	17,0	Flat	139,-
SAMSUNG 997DF	96	19,0	Flat	229,-

ECS ELITEGROUP Barebone

EZ-Buddie 2 D21 I4-3

- kompaktes Aluminium-Design
- INTEL® i865G Chipsatz
- 2x DDR-RAM (Dual-Channel)
- 1x 5,25", 1x 3,5"
- 2x U-100, 1x S-ATA, 1x AGP 8x, 1x PCI
- 4x USB 2.0, 2x FireWire
- 6-Kanal Sound (S/PDIF-Out)
- FM-Radio, EZ-Cinema
- EZ-Watcher CPU-Tuner
- Lautsprecher
- Cardreader



319,-



DEUTSCHER INTERNET PREIS







2003 wurde ALTERNATE zum „Shop des Jahres" (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 2-3 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

Öffnungszeiten IT-Store:
Mo-Fr: 10:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr



VOLL DIE ACTION In den realistisch nachgebildeten Straßenschluchten von Washington liefern Sie sich Gefechte mit bis an die Zähne bewaffneten Terroristen.

Act of War

„Unser Spiel ist besser als Command & Conquer!", behaupten die Macher des Echtzeitstrategie-Spektakels Act of War. Na, das wollen wir doch mal sehen.

Mit dem eher dürftigen Mischmasch aus 3D-Shooter und Echtzeitstrategiespiel, **The Gladiator: Galactic Circus Games** (2002), hat das französische Entwicklerstudio Eugen Systems bisher nicht gerade ein neues Kapitel der Spielegeschichte geschrieben. Ändern soll sich das mit dem ehrgeizigen Projekt **Act of War**. Und die Chancen stehen gar nicht mal schlecht, wovon wir uns bei der ausführlichen Präsentation einer ersten Alpha-Version überzeugen durften.

Packender Techno-Thriller

Damit die Hintergrundgeschichte von **Act of War** mindestens Hollywood-Ansprüchen genügt, hat sich Eugen Systems mit dem US-Bestsellerautor Dale Brown (**Feuerflug**, **Armageddon**) prominente Unterstützung ins Entwickler-Boot geholt. Aus dessen Feder stammt folglich auch die Story des Spiels: Ein skrupelloses Kartell von Ölmagnaten hat eine weltweit operierende Terrororganisation damit beauftragt, in aller Herren Länder verheerende Anschläge vom Ausmaße des 11. Septembers auszuführen. Durch diese Terrorakte soll die Weltwirtschaft zusammenbrechen, der Benzinpreis in ungeahnte Höhen schnellen und den raffgierigen Industriellen Milliarden in die Kassen spülen. Diesen Super-GAU gilt es natürlich zu verhindern. Als Anführer einer weltweit operierenden Spezialeinheit liegt es nun an Ihnen, den Verbrechern das Handwerk zu legen.

Terror in Washington

Die im Spiel enthaltenen Missionen sind gottlob hypothetischer Natur, die betroffenen Schauplätze jedoch bis ins kleinste Detail originalgetreu nachgebildete Metropolen rund um den Globus. Die Einsätze führen Sie unter anderem in täuschend echte Abbilder von San Francisco, Moskau, London und Washington DC. In der US-Hauptstadt spielt auch die Demo-Mission, die uns sprichwörtlich mit den Ohren schlackern ließ: Eine derart lebendige, detailreiche und grafisch effektvolle 3D-Grafik gab es bis dato in kaum einem anderen Echtzeitstrategiespiel zu bestaunen. Dank der frei dreh- und zoombaren Grafik können Sie Ihre Einheiten sowohl aus der Vogelperspektive dirigieren als auch direkt in die Häuserschluchten herunterzoomen und beispielsweise mit einem kleinen Trupp Soldaten aus der Verfolgerperspektive ein von Terroristen besetztes Gebäude infiltrieren. Genial!

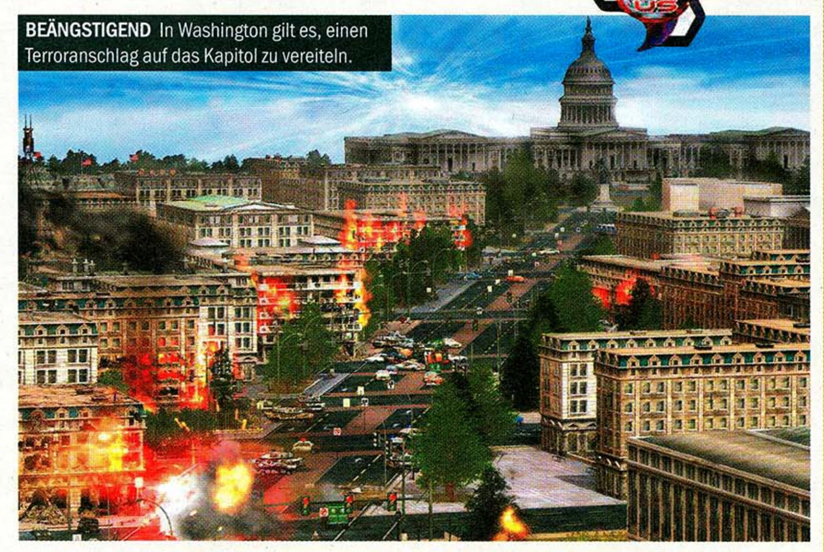
Moderne Kriegsführung

Neben normalen Soldaten, Scharfschützen, Sprengmeistern und Mechanikern stehen Ihnen

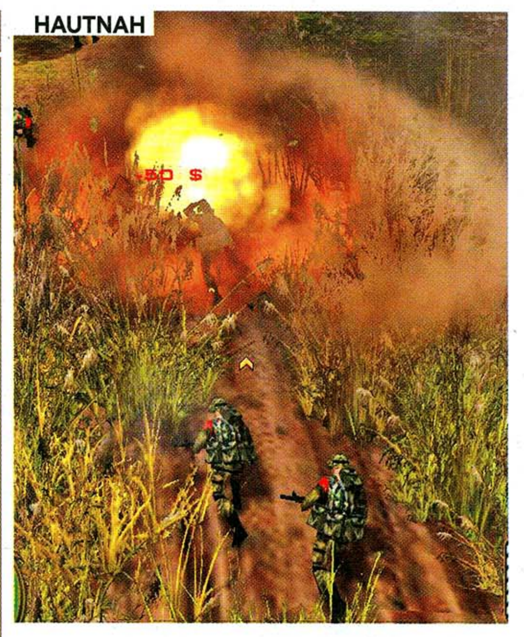
Spannende Einsätze an realen Schauplätzen

Schauplätze der effektvollen Kämpfe in Act of War sind keine fiktiven Großstädte, sondern echte Metropolen rund um den Globus.

Um die genaue Anzahl und die Namen der bis ins kleinste Detail reproduzierten Städte machen die Entwickler noch ein großes Geheimnis. Fest steht bisher lediglich, dass neben einer noch nicht näher benannten Stadt im Nahen Osten auch London, Moskau, Washington und Paris als Schauplätze eingeplant sind. Washington DC besteht nicht allein aus Kapitol und National Art Gallery, sondern auch aus einer realistischen Nachbildung der gesamten Infrastruktur der Stadt einschließlich Kraftwerken, Polizei- und Feuerwehrstationen sowie dem kompletten U-Bahn- und Straßensystem.



BEÄNGSTIGEND In Washington gilt es, einen Terroranschlag auf das Kapitol zu vereiteln.



HAUTNAH In der höchsten Zoomstufe dirigieren Sie Ihre Mannen aus der Verfolgerperspektive.

LUFTHOHEIT Per Mausklick ordern Sie Artillerie- oder Luftunterstützung gegen feindliche Bodenfahrzeuge.

ABSCHUSS Dieses Kampfflugzeug hat das bestens ausgerüstete Terror-Kommando vom Himmel geholt.

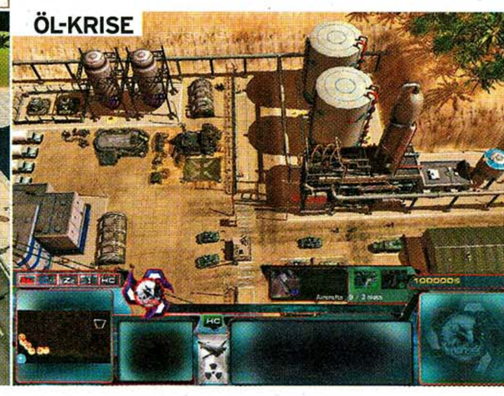
ÖL-KRISE Terroristen drohen mit der Sprengung dieser ägyptischen Raffinerie – können Sie die Verbrecher ausschalten?



LUFTHOHEIT



ABSCHUSS



ÖL-KRISE

je nach Mission auch modernste Panzer sowie Luft- und Artillerieunterstützung zur Verfügung, die Sie per Mausklick anfordern. Da es weder Ressourcenmanagement noch Basenbau gibt, wird Ihnen vor jedem Einsatz ein bestimmtes Kontingent an Einheiten zugewiesen, mit dem Sie auskommen müssen. In Einzelfällen dürfen Sie zwar noch Verstärkung verlangen, bis zu deren Eintreffen verstreicht jedoch wertvolle Zeit. Akribische Planer statten einzelne Teammitglieder wie bei **Rainbow Six, Raven Shield** und Co. zu Missionsbeginn mit Schießeisen, Granaten oder sonstigem Hightech-Equipment aus. Wer keine Lust darauf hat, stürzt sich mit der vom Computer getroffenen Auswahl ins Kampfgetümmel.

Grafik mit Nebenwirkungen

Die Steuerung Ihrer realistisch wirkenden Krieger bereitet keine Probleme. Per Rahmen fassen Sie mehrere Soldaten problemlos zusammen, lassen Ihre Mannen durch den Matsch krabbeln oder im Sturmlauf an der nächsten Häuserwand Schutz suchen. Sanitäter heilen verwundete Kameraden und Mechaniker bringen beschädigte Vehikel wieder zum Laufen. Trotz der technischen Überlegenheit gegenüber den Terroristen ist behutsames Vorgehen in der komplett zerstörbaren 3D-Welt das A und O. Andernfalls könnten zu viele Geiseln in Mitleidenschaft oder ein bedeutendes Bauwerk in die Luft gejagt werden – beides führt zum Scheitern einer Mission. Ärgerlich: Im Gegensatz zu **Codename: Panzers** ist es nicht möglich, innerhalb von Gebäuden zu kämpfen – stattdessen verschwinden Ihre Einheiten einfach im Hausinneren. Anhand der Gesundheitsanzeige erkennen Sie dann, ob Ihr Vorgehen von Erfolg gekrönt ist. Als problematisch dürften sich voraussichtlich die Hardwareanforderungen für die riesigen Spielwelten herausstellen: Bei der Präsentation des aus mehreren Millionen Polygonen bestehenden Demo-Levels ruckelte das Spiel. Vor allem die Darstellung mehrerer Einheiten in Zusammenspiel mit effektvollen Explosionen zwang den High-End-Rechner mehrfach in die Knie.

CHRISTIAN SAUERTEIG 

*Wo **C&C Generäle** aufhört, fängt **Act of War** an: Glaubhafte Schauplätze und Konstellationen versprechen packende Thriller-Atmosphäre. Optisch stellt **Act of War** alles bisher Dagewesene in den Schatten – nur muss der Rechner für diese Pracht wohl erst noch gebaut werden.*

Entwickler: Eugen Systems
Anbieter: Atari
Termin: Frühjahr 2005

PANZERSCHRECK Ein M1A2-Abrams-Kampfpanzer rollt auf unsere Basis zu. Mit dem MG sind wir machtlos, aber zum Glück hat einer unserer Kollegen eine Mine bei sich.

Battlefield 2

Nach Battlefield Vietnam: Die „eigentliche" Fortsetzung schickt Sie in die Wüste. In Stockholm entlockten wir Chef-Designer Lars Gustavsson wichtige Neuigkeiten.





Im Jahr 2000 erblickte Lars Gustavssons erstes größeres Werk, der Ego-Shooter **Codename: Eagle**, das Licht der Welt. Danach verließ der gebürtige Schwede Refraction Games in Richtung Digital Illusions CE, wo er als Chef-Designer einen wesentlichen Beitrag zum Erfolg von **Battlefield 1942** leistete. Sein jüngstes Baby, **Battlefield 2**, soll im Frühjahr 2005 erscheinen.

PC Games: Der Name des dritten **Battlefield**-Titels ist **Battlefield 2**. Warum habt ihr nicht gleich **Battlefield Vietnam** als zweiten Teil betitelt?

Gustavsson: „Das ist in der Tat ein bisschen verwirrend. Unser Ziel war es, bei **Battlefield Vietnam** noch einmal alles aus der alten Technik herauszuholen und eine ganz besondere Atmosphäre zu schaffen. Mit **Battlefield 2** hingegen wollen wir uns deutlich von den Vorgängern abgrenzen – nicht zuletzt wegen der komplett neuen Engine."

PC Games: In **Söldner** und **Joint Operations** konnte der Commander-Modus nicht überzeugen. Wie wollt ihr dieses Feature interessanter gestalten?

Gustavsson: „Es ist immer einfach zu sagen: „Wir machen es besser!" Die Aufgabe des Chefs ist es, einzelne Feuertrupps zu koordinieren. Uns ist wichtig, dass die Rolle des Anführers Spaß macht und man nicht bloß dumm rumsitzt und Befehle erteilt. Und genau daran arbeiten wir gerade."

PC Games: Was hat es mit der geplanten Spielvariante „Supply Line" auf sich?

Gustavsson: „In **Battlefield 1942** gab es keine klare Frontlinie. Das ändert sich mit „Supply Line". Hier bringt es nichts, wenn du dich tief ins Feindgebiet schleichst. Denn es können wie in **Joint Operations** immer nur die den eigenen Basen am nächsten liegenden Flaggen erobert werden."

PC Games: Schraubt ihr den Realismus im Vergleich zu den Vorgängern nach oben oder bleibt alles beim Alten?

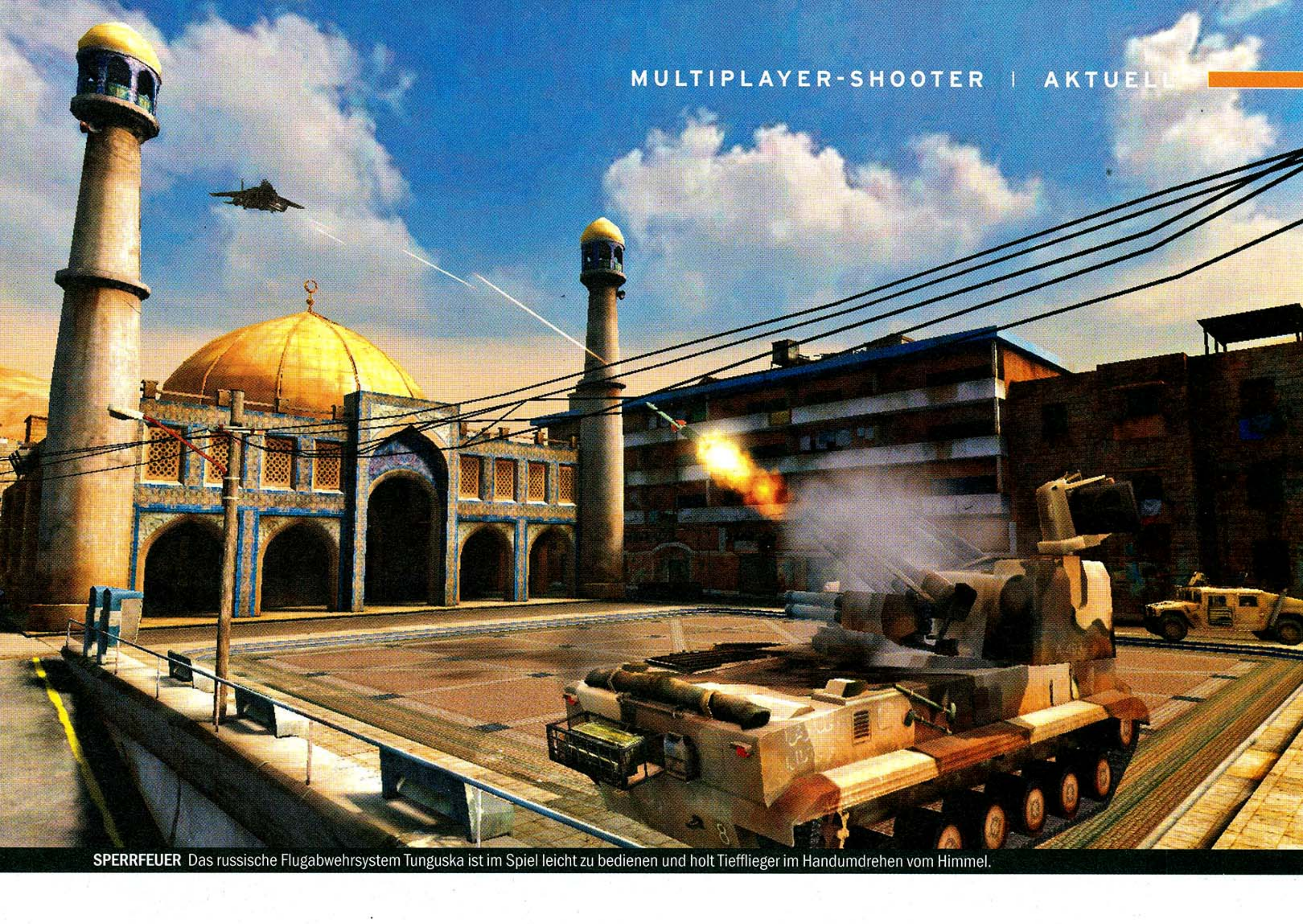
Gustavsson: „Bei jedem **Battlefield**-Titel steht der Spaß an erster Stelle. Trotzdem sollen sich die Schlachten realistisch anfühlen. Dank der neuen Technik bei Sound, Grafik und Animationen klappt das jetzt noch besser."

PC Games: Auf welche Waffen und Fahrzeuge dürfen sich die Spieler freuen?

Gustavsson: „Vom Hubschrauber-Träger bis hin zu lasergelenkten Bomben haben wir fast alle militärischen Geräte, die man auf CNN oder im Discovery Channel sieht, eingebaut."

PC Games: Wird es genauso einfach sein wie früher, das Spiel zu modifizieren?"

Gustavsson: „Wir wollen sogar noch einen Schritt weiter gehen. Wir haben begriffen, was die Modder für **Battlefield** getan haben. Es ist erstaunlich, wie viele Mods – und zwar gute Mods – für **Battlefield 1942** und auch **Vietnam** entwickelt wurden.



SPERRFEUER Das russische Flugabwehrsystem Tunguska ist im Spiel leicht zu bedienen und holt Tiefflieger im Handumdrehen vom Himmel.

Diesen Weg wollen wir weitergehen."

PC Games: Wodurch hebt sich **Battlefield 2** von all den anderen Kriegs-Shootern ab, was sind die Unterschiede?

Gustavsson: „Ich denke, dass die Fahrzeuge hier die Schlüsselrolle spielen. Es kommen viele ähnliche Spiele, aber meiner Meinung nach legen wir einfach mehr Wert auf die Vehikel. In **Battlefield 1942** gab es großartige Fahrzeuge, als Fußsoldat hatte man eher wenig zu melden. Bei **Battlefield Vietnam** sind wir einen Schritt weitergegangen und jetzt versuchen wir, dieses Spielgefühl zu perfektionieren.„

PC Games: Inwiefern lässt sich die Spielwelt zerstören? Kann man wie in **Söldner** alles dem Erdboden gleich machen?

Gustavsson: „Nein, du kannst nicht alles kaputtmachen. Wir haben dieses Feature auf strategisch wichtige Bauwerke wie Brücken beschränkt. Dadurch fühlen sich die Kämpfe viel dynamischer an als in **Battlefield 1942**. „

PC Games: Lassen sich die Fluggeräte genauso simpel bedienen wie in **Battlefield 1942** und **Vietnam** und werden diesmal Force-Feedback-Effekte unterstützt?

Gustavsson: „Zunächst einmal muss ich gestehen, dass ich am liebsten im Flugzeug unterwegs bin. Gerade weil es so leicht ist, abzuheben. Dieser Linie bleiben wir treu. Die Helikopterphysik stammt zum Beispiel aus **Battlefield Vietnam** und wurde nur ein klein wenig verbessert. Mit dem Ziel, dass sowohl Einsteiger als auch Profis gerne im Cockpit Platz nehmen. Force Feedback ist im Moment noch nicht integriert. Aber wir kümmern uns darum."

PC Games: Was kannst du uns über die neue Technik bei Grafik und Physik verraten?

Gustavsson: „Nach **Battlefield Vietnam** haben wir versucht, die Grafik so weit wie möglich aufzubohren. Aber sie wurde unseren Ansprüchen nicht gerecht. Deshalb musste eine neue Technik her, mit der wir Dinge zeigen können, die es vorher in **Battlefield 1942** und **Vietnam** nicht gab. Unsere alte Physik-Engine ist meiner Ansicht nach sehr gut. Trotzdem haben wir sie dezent verbessert."

PC Games: Auf der E3 hast du uns erzählt, dass sich die Kartengröße der Spieleranzahl anpasst. Wie funktioniert das?

Gustavsson: „Nehmen wir mal den Stalingrad-Level aus **Battlefield 1942**. Hier bleiben Kontrollpunkte und Fahrzeuge immer gleich. Egal ob 16, 32 oder 64 Spieler auf dem Server sind. Die perfekte Zahl für diese Karte liegt aber etwa bei 25. Damit die Maps in **Battlefield 2** immer ideal besetzt sind, gibt es verschiedene

DREIKAMPF

In Battlefield 2 kämpfen nicht ausschließlich Amerikaner gegen eine sogenannte Koalition des Mittleren Ostens. Auch China mischt mit seinen fortschrittlichen Einheiten im neuen Battlefield mit.

Kostenpflichtige Updates?

Ein Aufschrei ging durch die Community, als vor ein paar Wochen ein Screenshot im Internet landete, auf dem der Menüpunkt „Purchase new content" zu erkennen war. Muss in Battlefield 2 etwa für neue Karten und Updates gezahlt werden? Wir fragten natürlich bei DICE nach, allerdings wollte man die Gerüchte weder dementieren noch bestätigen noch kommentieren.

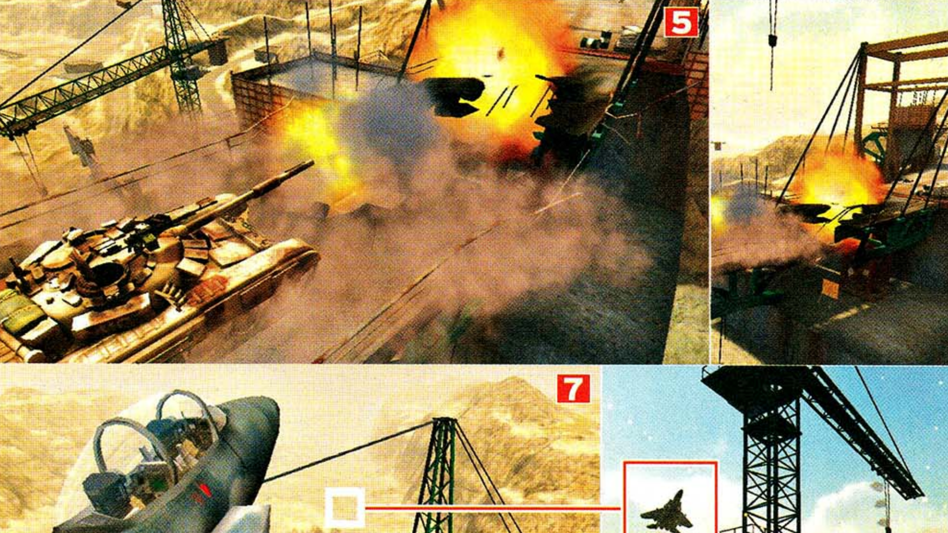
Ein Luftschlag mit Folgen

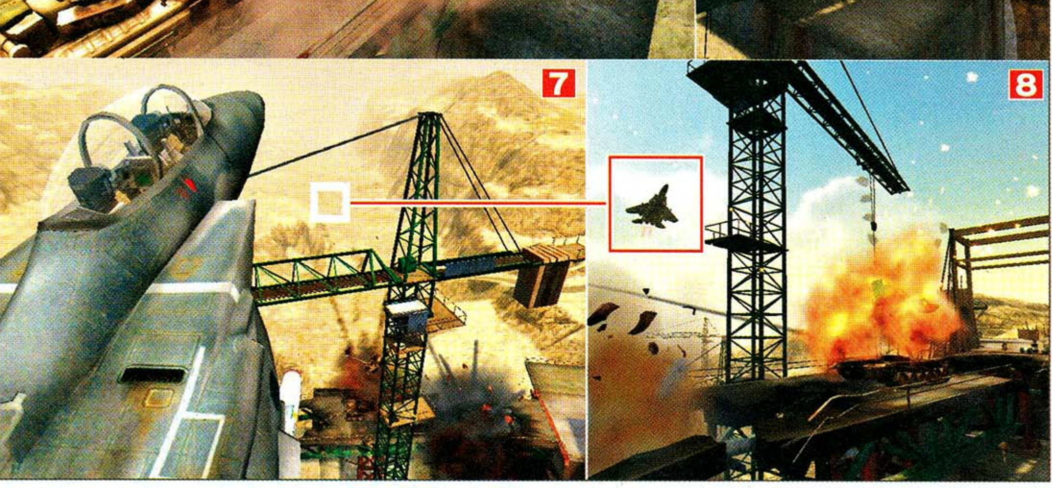
2

3

4

1. Eine Su-27 taucht auf und feuert auf uns.
2. Wir werfen Täuschkörper ab und weichen aus.
3. Die Su-27 ist weg, der Zielanflug beginnt.
4. Wir feuern Mavericks auf die Panzerkolonne.
5. Volltreffer! Ein Kampfpanzer fliegt in die Luft.
6. Die Wucht der Explosion zerreißt die Brücke.
7. Ein Blick aus dem Cockpit bestätigt den Treffer.
8. Die Brücke ist für Fahrzeuge unpassierbar.







Einstellungen. Bei 16 Teilnehmern liefert man sich beispielsweise ausschließlich Häuserkämpfe in der Innenstadt. Vehikel stehen so gut wie keine zur Verfügung. Bei 64 Spielern hingegen tauchen Panzer, Hubschrauber und Jets auf. Jetzt müssen auch Basen mitten in der Wüste eingenommen werden, um zu gewinnen. Deine Lieblingskarte heißt im neuen **Battlefield** nicht mehr Iwo Jima oder Omaha Beach, sondern Map A in der Variante C."

BENJAMIN BEZOLD



Was wir in Stockholm zu sehen bekamen, hat mich schwer beeindruckt. Vor allem der neue Spiel-Modus „Supply Lines" verspricht endlich geordnete Multiplayer-Schlachten auf öffentlichen Servern. Wenn die Schweden obendrein einen guten Commander-Modus hinbekommen, ist ***Battlefield 2*** *mein persönlicher Favorit für das kommende Jahr.*

Entwickler: Digital Illusions CE
Anbieter: Electronic Arts
Termin: Frühjahr 2005


PAIN
SUFFE
IT'S COMING
DOOM3™


RING DEATH
FOR YOU
Entwickelt von
id
Vertrieb durch
ACTIVISION
Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
usk
© 2004 id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



PRUNK Statuen und Prachtbauten erfreuen die Untertanen und beeindrucken Nachbarvölker.

WIR SIND DAS VOLK Unzufriedene Untertanen fordern lautstark bessere Lebensbedingungen.

ÜBERSICHTLICH Die Menüführung ist wie schon im „Vorgänger" Pharao leicht zugänglich gehalten.



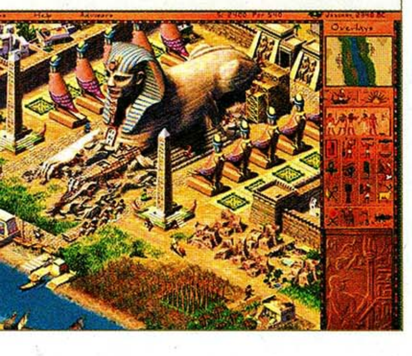
Kinder des Nils

Gehen hinterm Ägypter: Kinder des Nils bietet neben klassischer Aufbau-Strategie die Möglichkeit, den Untertanen im Alltag über die Schulter zu schauen.

Pharao

Den Quasi-Vorgänger finden Sie als Vollversion auf Heft-CD/DVD.

Das bietet Pharao:
Durch drei Kampagnen mit insgesamt 30 Missionen wollen die Untertanen gelenkt werden. Prächtige Zwischensequenzen, hohe Spieltiefe und die einfache Steuerung machen das Regieren auch für Gelegenheits-Pharaos zum Vergnügen. Praktische Tipps und Tricks für den unproblematischen Einstieg gibt's ab Seite 176.



Die Abendsonne taucht das Nil-Delta in ein wunderschönes rotgoldenes Licht, die letzten Arbeiter machen sich auf den Heimweg und das Geräusch der nahen Wellen dringt in meine Ohren. Ich ziehe meine Sandalen aus, um mich nach einem harten Arbeitstag am Ufer zu entspannen. Erst als sich Kollegen ob der Geruchsbelästigung lauthals beschweren, wird klar: Wir befinden uns nicht im alten Ägypten, sondern im Redaktionsbüro. Und spielen **Kinder des Nils** ...

Big Brother beim Pharao

Mit seiner dichten Atmosphäre versetzt uns das Aufbauspiel der Strategie-Experten von Tilted Mill Entertainment (**Caesar 3**, **Pharao**) erneut in die Rolle eines ägyptischen Pharaos. Die klassischen Genre-Aufgaben Städteplanung, Ressourcenmanagement und Militäraufbau dominieren auch in **Kinder des Nils** den Herrscheralltag. Dieser fällt jedoch volksnaher aus als in anderen Aufbautiteln. Per Verfolgerkamera können wir uns an die braun gebrannten Schultern unserer geschäftigen Bürger heften und sie bei ihrem Tagewerk begleiten.

In den Szenarien der Hauptkampagne gilt es zumeist, den eigenen Städten durch epochale Bauwerke zu weltweitem Ruhm zu verhelfen oder durch Militäroperationen Feinde in die Knie zu zwingen.

Empire-Earth-Engine

Grafisch holen die Entwickler das Letzte aus der angestaubten **Empire Earth**-Engine heraus. Tolle Lichtspiele bei Sonnenauf- und -untergang sorgen neben schönen Wassereffekten für die entsprechende Stimmung. Starre Schatten und holprige Animationen der Untertanen stören hingegen das sonst gute Gesamtbild. Hier ist bis zum Erscheinungstermin im Dezember noch Nachholbedarf angesagt.

CHRISTIAN SAUERTEIG

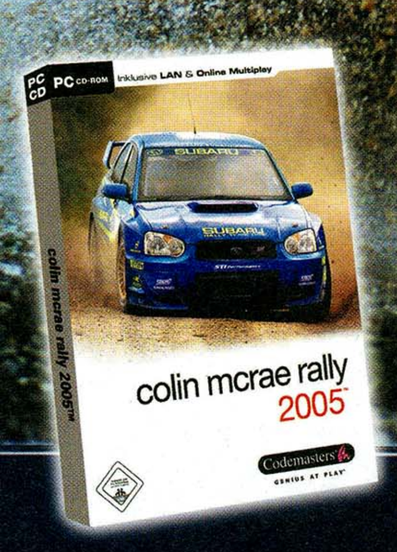


*Beeindruckend, was die Entwickler aus der knapp drei Jahre alten **Empire Earth**-Engine noch herausgeholt haben – auf diese Steine können Sie bauen. Wenn kleinere Steuerungsfehler bis zum Release im November ausgebügelt werden, plane ich das alte Ägypten als diesjähriges Winter-Urlaubsziel fest ein.*

Entwickler: Tilted Mill Entertainment
Anbieter: SEGA/Atari
Termin: 18. November 2004

colin mcrae rally 2005™ kommt.

aber gewaltig.



Anklicken & abräumen: 1 DELL High-Performance PC!
Nur im Internet – klick auf
http://www.codemasters.de/colinmcrae2005/pg
und gewinne die Hammer-Maschine!*














Colin McRae Rally 2005 – komplett neu aufgebaut an den Start!

Meistere lokale Rallye-Events und entscheide selbst, in welcher Klasse du dich für die WM qualifizierst. Deine Gegner? Per Online-Gaming bis zu 8 Spieler weltweit. Die Extras? Neues Highend-Schadensmodell (Lackkratzer, feine Dellen), Benommenheits-Feature nach Hammer-Crashs, erstmals deutsche Pisten und, und, und. Nervös? Du hast allen Grund dazu...

www.codemasters.de



Imperial Glory

Imperial Glory verbindet die besten Features von Civilization, Praetorians und Rome: Packende Formationsgefechte, komplexe Diplomatie und verzweigte Forschung.

Mit einer Entschuldigung eröffnet Inigo Vinós von Pyro die Präsentation im Hamburger Eidos-Hauptquartier: „Ich spreche leider kein Deutsch, daher muss die Vorstellung auf Englisch stattfinden." Macht nichts – selbst auf Suaheli hätte uns die darauf folgende Darbietung von **Imperial Glory** mächtig beeindruckt. Uns erwartete ein Intermezzo aus actiongeladener Echtzeit-Strategie, taktisch herausforderndem Formationskampf und einem interessanten Management-Part, der dem Spiel zusätzliche Tiefe verleiht.

Napoleonische Kriege

Imperial Glory inszeniert das Europa um die Wende des 18. zum 19. Jahrhundert. Napoleon ist absolutistischer Herrscher von Frankreich; seine Nachbarn Preußen, Russland, Großbritannien und Österreich schmieden ihrerseits Pläne, die Vorherrschaft zurückzugewinnen und ihren Regentschaftsbereich zu vergrößern. Um Letzteres zu erreichen, liegt das scheinbar effektivste Mittel auf der Hand: Krieg. Riesige Armeen mit vielen hundert Kämpfern beharken sich in **Imperial Glory** getreu der damaligen Zeit in übersichtlichen Formationen – Guerilla-Attacken gibt es nicht. Umso wichtiger ist es, Gelände-Eigenheiten wie Hügel und Flüsse bei der Aufstellung der Einheiten zu berücksichtigen. In Gebäuden verschanzen sich Fußsoldaten und nutzen die Fenster als Schießscharten. Eine solche Bastion lässt sich nur mit hohen Verlusten stürmen. Zwar klingt der starre Formationskampf etwas biederer als die rasanten Gefechte in **C&C Generäle** oder **Warcraft 3**, dennoch: „Viele Leute wollen **Imperial Glory** am liebsten sofort spielen, wenn sie solche Kämpfe sehen", kommentiert Vinós mit einem sachkundigen Blick auf den Bildschirm. Geschosse von weit entfernten



Kanonen treffen donnernd auf einen Kavallerieverband, Staub und Rauch erfüllen die Luft und Soldaten werden meterweit weggeschleudert. Dank der frei dreh- und zoombaren Kamera verfolgt man das imposante Geschehen wahlweise aus nächster Nähe oder verschafft sich aus einer weiter entfernten Ansicht den Überblick. Der Angriff scheint aussichtslos. Doch nahezu gleichzeitig stürmt eine Gruppe Infanteristen auf die Verteidigungslinien zu und verwickelt die Bewacher der Artillerie in einen erbitterten Nahkampf. Mit einem schnellen Vorstoß von Reitern werden nun die todbringenden Kanonen eliminiert; das Blatt wendet sich – und wir gewinnen eine Ahnung von den vielfältigen Möglichkeiten, die sich geschickten Feldherren in **Imperial Glory** eröffnen.

Sieg am grünen Tisch

Die meiste Zeit verbringt man in **Imperial Glory** jedoch mit wirtschaftlichen, kulturellen, diplomatischen und wissenschaftlichen Belangen im neuen, rundenbasierten Management-Part. Ganz ähnlich wie in **Rome: Total War** wird das Spielfeld als einfache Europa-Karte mit 51 verschiedenen Regionen dargestellt; Symbole zeigen die Position der Hauptstädte und Einheiten an, die nicht vom Nebel des Krieges bedeckt sind. „Diplomatie spielt eine zentrale Rolle, weil man einfach nicht gegen alle anderen Nationen gleichzeitig kämpfen kann, um sie sich einzuverleiben", erklärt Inigo Vinós. Mit simplen Tauschgeschäften schaffen Sie eine Grundlage für gute Nachbarschaft; Vereinbarungen wie beidseitiges Wegerecht festigen die Beziehung noch. Auch vollwertige Allianzen gegen andere Staaten und eingefädelte Hochzeiten dienen der offiziellen Verbrüderung. Vinós beschreibt ein praktisches Feature für militärische Notfälle: „Man kann Armeen von anderen Ländern leihen und sie zum Kampf einsetzen oder selbst Truppen verleihen." Nach einem Krieg bedeutet ein Gefangenentausch wieder eine erste Annäherung der beiden Parteien.

Einen wichtigen Stellenwert nimmt auch die Erforschung neuer Technologien ein. Die 70 Forschungsziele, aufgeteilt in drei Epochen, umfassen unter anderem neue Einheiten wie die von Pferden gezogenen Artilleriegeschütze und Methoden zum effektiveren Nahrungsanbau. Wie wichtig intensive Forschung auch für den Erfolg als Feldherr ist, zeigt folgendes Beispiel: Ein Spieler lenkt die an sibirische Temperaturen gewöhnte russische Armee gen Süden. Kämpft er nun beispielsweise in einem Wüstengebiet, sinken Moral und Schlagkraft der von ihren gefütterten Uniformen behinderten, schwitzenden Soldaten. Das Problem lässt sich durch die Erforschung neuer, an das warme Klima angepasster Kampfanzüge beheben. Übrigens: Genauso wie kampfesmüde Kaiser komplette Schlachten simulieren lassen dürfen, stehen im Management-Modus hilfreiche Assistenten mit Tipps für Forschung, Diplomatie und Co. bereit.

JUSTIN STOLZENBERG



*Ich hatte zunächst die Befürchtung, **Imperial Glory** könnte viele Spieler mit all den neuen Features überfordern – schließlich gilt es, zwei grundverschiedene, schon für sich genommen komplexe Spiel-Modi gleichermaßen zu beherrschen. Das durchdachte Berater-System nimmt mir diese Sorge – damit können sogar ungeübte Diplomaten geschickt verhandeln. **Rome** muss sich warm anziehen.*

Entwickler: Pyro Studios
Anbieter: Eidos
Termin: Februar 2005

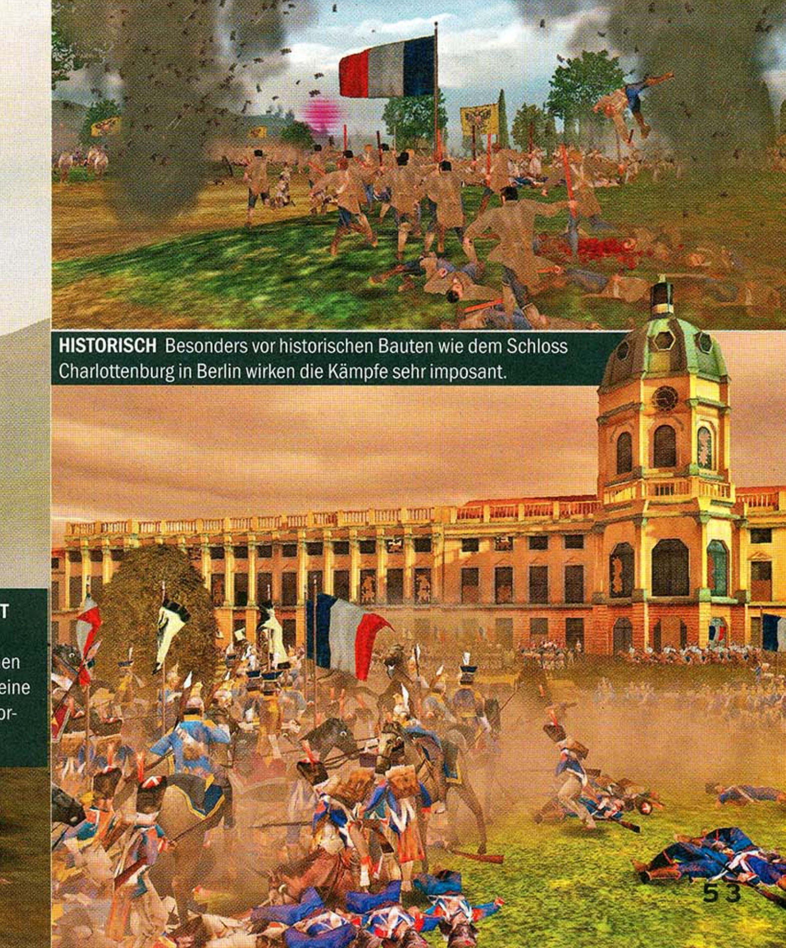
Kämpfe auf hoher See

Neben den 51 Landterritorien gilt es auch, die 29 Küstenregionen zu beherrschen. Auf See wird völlig anders gekämpft als an Land. Daher stellen diese Schlachten eine besonders interessante Abwechslung dar:

- Für Manöver muss die Windrichtung beachtet werden.
- Gefeuert wird vor allem von den seitlich positionierten Kanonen, man muss dem Gegner also die Breitseite zuwenden.
- Unterschiedliche Feuerziele: Segel zerstören, um das nur leicht beschädigte Schiff dann zu kapern, oder den kompletten Kahn versenken



EINSCHLAG Wenn Artilleriefeuer in Formationen von Infanteristen einschlägt, wirkt sich das verheerend aus: Fußsoldaten werden hoch durch die Luft geschleudert.



HISTORISCH Besonders vor historischen Bauten wie dem Schloss Charlottenburg in Berlin wirken die Kämpfe sehr imposant.



DISZIPLINIERT Bei Feuergefechten nehmen Infanteristen eine feste Reihenformation an.



TAKTVOLL Beim neuen 3D-Tanz bandeln Sie mit aufgebrezelten Gouverneurstöchtern an.



SÄBELRASSELN In Duellen mit anderen Piraten steigern Sie Rollenspiel-like Ihre Fähigkeiten.

Pirates!

Als eine der ersten Redaktionen überhaupt durfte PC Games bereits jetzt die fast fertig gestellte Freibeutersimulation Pirates! ausführlich anspielen.

Viele andere müssen sich leider noch bis Mitte November gedulden – dann erscheint die Neuauflage des 17 Jahre alten Klassikers aufwendig synchronisiert auch hierzulande. Wie beim Ur-**Pirates!** schippern Sie als Seeräuber auf der Suche nach Ruhm und Reichtum kreuz und quer durch die Karibik des 17. Jahrhunderts. Das Entern lukrativer Schiffe und reger Handel mit diversen Rohstoffen füllt nicht nur Ihre Schatztruhe, sondern vergrößert auch Ihre Macht. Je berühmt-berüchtigter Sie sind, desto eher lassen sich größere der insgesamt 27 im Spiel enthaltenen Schiffe kommandieren, fähigere Matrosen an Bord holen oder bedeutendere Häfen ansteuern. Nebenbei führt Sie die kurzweilige und nichtlineare Hintergrundgeschichte zu einsamen Inseln, verbuddelten Schätzen und kleineren Rätseln.

Seegefechte in 3D

Grafisch präsentiert sich das detailverliebte Remake im zeitgemäßen frei dreh- und zoombaren 3D-Gewand, das der hübschen Piratenwelt mitsamt dem lässigen Karibik-Sound reichlich Leben einhaucht. Die Steuerung der verschiedenen Schiffe oder das Setzen der Segel geht durch die bessere Übersicht sehr viel leichter als beim alten **Pirates!** von der Hand. Aber auch die spannenden Säbelduelle gegen andere Piraten oder Wachen machen Laune und stellen eine willkommene Abwechslung zum alles anderen als langweiligen Freibeuter-Alltag im neuen **Pirates!** dar.

CHRISTIAN SAUERTEIG



*Das neue **Pirates!** hat rein gar nichts von dem Charme des Klassikers verloren und mit all seinen sinnvollen Verbesserungen sowie den auf Wünschen vieler Fans basierenden Neuerungen abermals das Zeug zum Hit. Vor allem die neuen 3D-Seekämpfe sind eine echte Bereicherung und bringen eine Menge Spaß.*

Entwickler: Firaxis
Anbieter: Atari
Termin: 18. November 2004

„Jeder anständige Pirat muss tanzen können!"

Wir sprachen mit dem Firaxis-Gründer und langjährigen Weggefährten Sid Meiers über die Neuauflage des Klassikers.

PC Games: Ist das neue **Pirates!** eine Kopie des Urspiels mit zeitgemäßer Grafik – oder mehr?

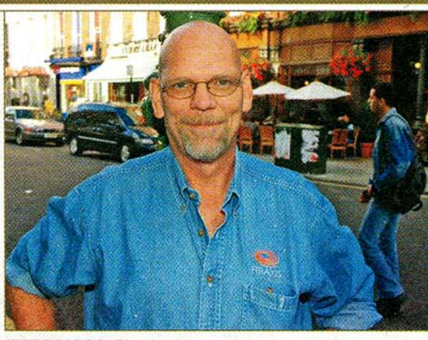
Jeff Briggs: „Wenn wir ein Remake machen, haben wir eine Regel. Sie schreibt vor, dass ein Drittel neu, ein Drittel verbessert und ein Drittel das Alte sein muss. Wir haben bis auf wenige Ausnahmen alle Inhalte des alten **Pirates!** beibehalten oder verbessert sowie um neue ergänzt."

PC Games: Zum Beispiel?

Briggs: „Wenn man in dem alten **Pirates!** in eine Stadt hinein- oder wieder herausschleichen wollte, war es zufallsabhängig, ob man es schaffte. Nun muss man wirklich durch das nächtliche Gewirr der Straßen huschen und den aufgeweckten Wachen mit ihren Laternen ausweichen. Außerdem gibt es neue „Action-Sequenzen" wie den mittelalterlichen Tanz. Jeder anständige Pirat muss so etwas können, um die Gouverneurstöchter zu beeindrucken."

PC Games: Was macht den Reiz des 17 Jahre alten Spielkonzepts aus?

Briggs: „Ganz einfach – die Vielzahl an Spiel-Elementen. **Pirates!** ist eine sehr actionreiche und extrem spaßige Mischung aus Handels- und Wirtschaftssimulation, Echtzeit-Strategie, Rollenspiel und Adventure."

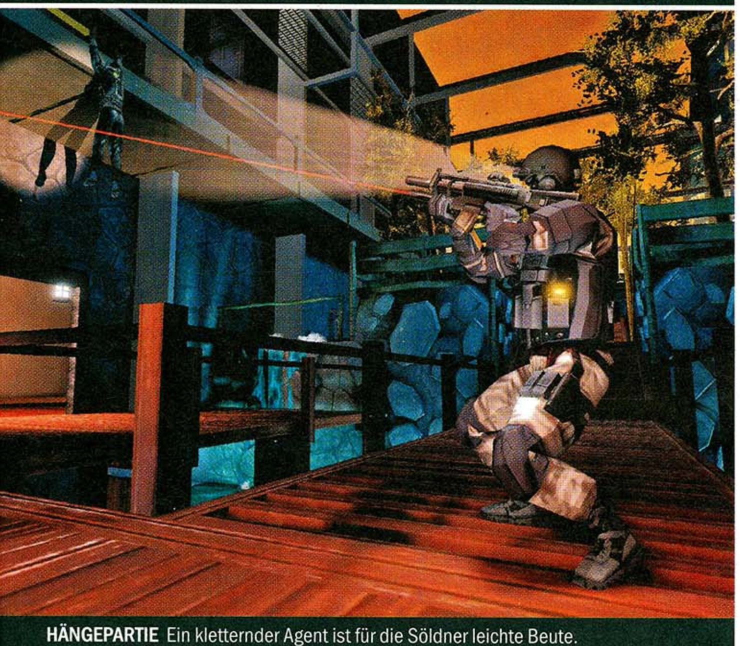


JEFF BRIGGS, Firaxis

HAUCH DES TODES Bevor Sie einen Spion endgültig über den Jordan schicken, können Sie ihm noch ein paar nette Worte ins Ohr flüstern.



ROLLE VORWÄRTS Wer zu nah an Geländern steht, kann böse Überraschungen erleben.



HÄNGEPARTIE Ein kletternder Agent ist für die Söldner leichte Beute.

Splinter Cell 3

Gemeinsam sind Sie unschlagbar: Der Mehrspieler-Modus von Splinter Cell 3 belohnt kooperative Vorgehensweise.

Die Spannung steigt. In wenigen Augenblicken läuft der Server. Dann testet PC Games zum ersten Mal den Mehrspielerpart zu **Splinter Cell 3** an. „Ich bin gespannt, wie ihr euch gegen unsere beiden Beta-Tester schlagt." Spieldesigner Arnaud Mamez kann sich während unseres Entwicklerbesuchs bei Ubisoft in Annecy ein Grinsen nicht verkneifen. Immerhin treten wir gegen seine besten Männer an. „Ihr übernehmt die Rolle der Spys. Das Ziel im neuen Story-Modus ist es, die Terroristen davon abzuhalten, eine Atomrakete abzuschießen." Mit wenigen Mausklicks ist die (hoffentlich) richtige Ausrüstung zusammengestellt. Es kann losgehen! Da es regnet, ist die innovative Tarnfunktion unseres Anzugs vorerst nutzlos. Aktiviert man dieses pfiffige Stück Technik, wird die Spielfigur wie beim Predator aus **Aliens vs. Predator (dt.)** fürs menschliche Auge fast unsichtbar. Arnaud flüstert: „Meine Leute montieren gerne am Eingang des Gebäudekomplexes Kameras und Gasminen. Seht euch nach einer alternativen Route um." Auf den ersten Blick ist keine zu erkennen. Erst als der zweite Agent zufällig einen Schalter betätigt, fährt wie von Geisterhand ein zuvor unerreichbar geglaubtes Stahlseil herunter, an dem wir über einen Schacht hangeln. Unser Gefährte kommt allerdings nicht mit. Sobald er den Knopf loslässt, zieht es das Kabel nämlich wieder nach oben.

Zirkusartisten

Dies ist nur eine der sechs neuen Interaktionsmöglichkeiten zwischen den Spionen. Eine weitere konnten wir innerhalb der Fabrik ausprobieren, wo ein Wachmann eine Etage über uns am Geländer campt. Wir stellen uns direkt unter ihn und helfen Agent 2 per Räuberleiter nach oben. Während er an der Kante hängt und die Beine verkreuzt, krabbeln wir an ihm hoch, packen den verdutzten Bösewicht und reißen ihn übers Geländer in die Tiefe. Eine sehr elegante Aktion, die einiges an Übung bedarf. In puncto Schießeisen bleibt bei Sam Fishers Online-Kollegen alles beim Alten. Ihr Gewehr feuert ausschließlich Elektrogeschosse ab, die den Gegner kurzzeitig außer Gefecht setzen. Anders sieht es bei den aus der Ego-Perspektive gesteuerten Söldnern aus. Schrotflinte, Uzi und M160 befördern jeden Spieler schnell an den Levelanfang. Im Nahkampf kommt zudem der so genannte Berserker-Modus zum Einsatz. Drücken Sie als Böser die Aktionstaste, vollziehen Sie einen Rundumschlag. Sehr gut gefallen hat uns das nichtlineare Leveldesign. Sie legen durch das Zerstören bestimmter Wände versteckte Kartenabschnitte frei, beim Erreichen eines Missionsziels gehen plötzlich die Lichter aus oder Sie lassen per Knopfdruck eine riesige Kiste auf die ahnungslosen Mitspieler krachen. Letztere Aktion gelang uns sogar mehrmals. Die maximale Teilnehmerzahl ist übrigens auch in beiden anderen Spielvarianten Disk Hunt (der Modus aus **Pandora Tomorrow**) und Team-Deathmatch auf vier Leute beschränkt.

BENJAMIN BEZOLD 

Der neue Story-Modus verspricht noch spannendere Mehrspielerduelle. Etwas mager fällt hingegen die Kartenanzahl aus. Lediglich sechs der zwölf Levels sind neu. Dafür überlegt Ubisoft, diesmal endlich den komplexen Editor zu veröffentlichen. Laut Entwickler sei es aber extrem schwer, gute Maps zu erstellen.

Entwickler: Ubisoft Annecy
Anbieter: Ubisoft
Termin: November 2004


UM DAS LAND ZU BEHERRSCHEN,
MUSST DU DIE TIEFEN EROBERN.
Brich in Armies of Exigo mit Elfen und Rittern in neue Welten auf. Bekämpfe teuflische Untiere in den Wäldern und Flusstälern der Oberwelt. Steige dann hinab in die dunklen, erbarmungslosen Höhlen der Unterwelt, um gegen eine noch dunklere Macht anzutreten - die Gefallenen. Ob du auf oder weit unter der Erde kämpfst - dein Feldzug um die Vorherrschaft kennt keine Grenzen.
Setze mächtige Zaubersprüche ein
Befehlige gewaltige Armeen
Kämpfe strategisch auf zwei Ebenen
PC CD-ROM
ARMIES OF EXIGO
Durchbrich die Grenzen des Schlachtfeldes
WWW.AOX.EAPARTNERS.DE
PC CD-ROM
BLACK HOLE ENTERTAINMENT
© 2004 Cinergi Entertainment. All rights reserved. Electronic Arts and Armies of Exigo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Mach dich bereit, unsterblicher Kriegsherr! Führe die Armeen der Menschheit in eine epische Schlacht gegen das Böse.

Die Kohan sind ein Volk unsterblicher Krieger und Magier, gefangen im ewigen Kampf um die Herrschaft über die Welt von Khaldun. Doch während die Schlachten weiter toben, schickt sich eine uralte, bösartige Macht an, alles Leben mit albtraumhafter Gewalt zu zerstören.

Nur du kannst die sechs Rassen von Khaldun in einer Armee vereinigen, die es vermag, das Böse in die Dunkelheit zurück zu treiben.



Rekrutiere deine Armee aus sechs verschiedenen Rassen und fünf rivalisierenden politischen Gruppierungen.



Verbessere die magischen und kämpferischen Fähigkeiten deiner Truppen im Kampf gegen die Armeen der Finsternis.



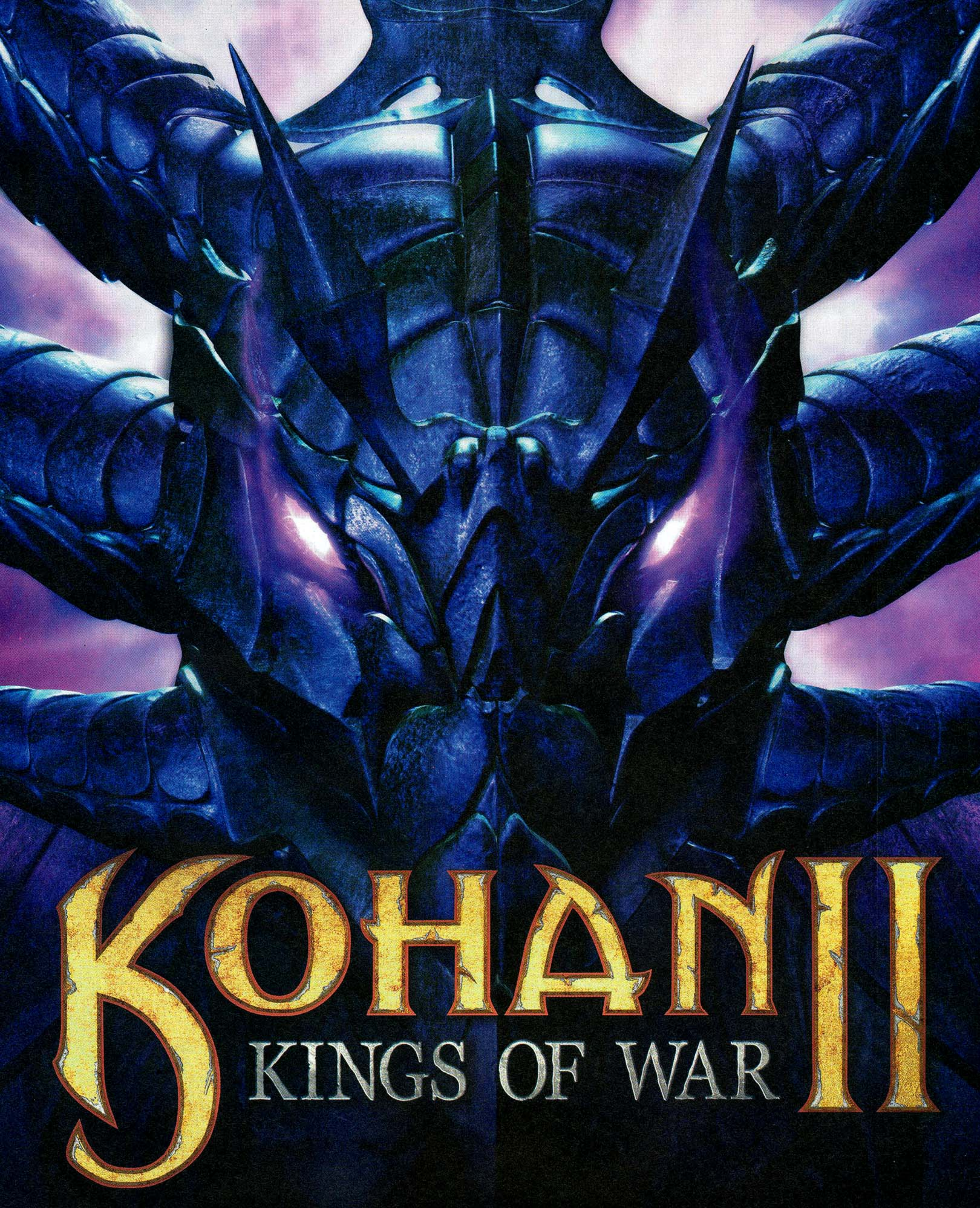
Konzentriere dich dank dem revolutionären Strategie- und Kampfsystem auf das Wesentliche – das Erobern!











WWW.KOHAN2.DE

EIN KLASSIKER DER ECHTZEIT-STRATEGIE KEHRT ZURÜCK.
JETZT ERHÄLTLICH FÜR DEINEN PC.

Quake 4

Doom 3 ist gerade mal drei Monate alt, da kündigt id Software schon den nächsten Hammer an: Quake 4 soll bei seinem Erscheinen mehr als nur ein Grafik-Erdbeben auslösen. Wir präsentieren erste Bilder und Fakten zum Action-Spektakel.



Quake 4 hat, was Doom 3 fehlt: Fahrzeug-Action und Außenlevels

Dass man mit der Doom-3-Engine in puncto Leveldesign nicht auf klaustrophobische Innenlevels limitiert ist, beweisen diese frühen Screenshots von Quake 4.





Kampf im Canyon: Während Strogg-Jäger über unsere Köpfe hinwegdonnern (links), rücken wir an der Seite dieses Hover-Panzers gegen eine Verteidigungsstellung vor.





Quake-Klassiker in neuem Look

Railgun, Schrotflinte oder Nailgun – in Quake 4 gibt's ein freudiges Wiedersehen mit altbewährten Schießprügeln. Überraschungen? Fehlanzeige!

Das Standard-Maschinengewehr der Marines haut zwar keinen Strogg-Gladiator von den Socken, ist gegen flinkere Cyborgs aber eine gute Wahl. Nachteil: hoher Munitionsverbrauch.

Die Nailgun. Schon bei der bloßen Erwähnung dieser Waffe kriegen Quake-Veteranen feuchte Augen. Das fiese Ding feuert Bolzen ab, die selbst die stärkste Panzerung durchschlagen.

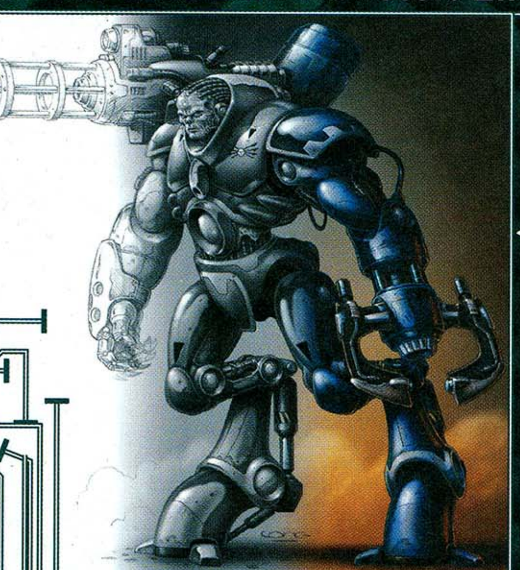
Die Standardpistole ist keine Waffe, bei der garstige Aliens aus Furcht die weiße Fahne schwenken. Immerhin besitzt sie eine eingebaute Minilampe für dunkle Ecken.

Mit der Schrotflinte gewinnt man erfahrungsgemäß keinen Scharfschützen-Wettbewerb, aus kurzer Distanz zerbröseln die Kugeln aber selbst den Stahlpanzer eines Strogg-Gladiators.



EIN HERZ FÜR ALIENS Dieser monströse, mehrere Meter große Fleischklumpen ist das Herz von Makron, dem Kollektivgehirn der Stroggs. In diesem Bild kommt das dynamische Licht-und-Schatten-Spiel der **Doom 3**-Engine besonders gut zur Geltung.

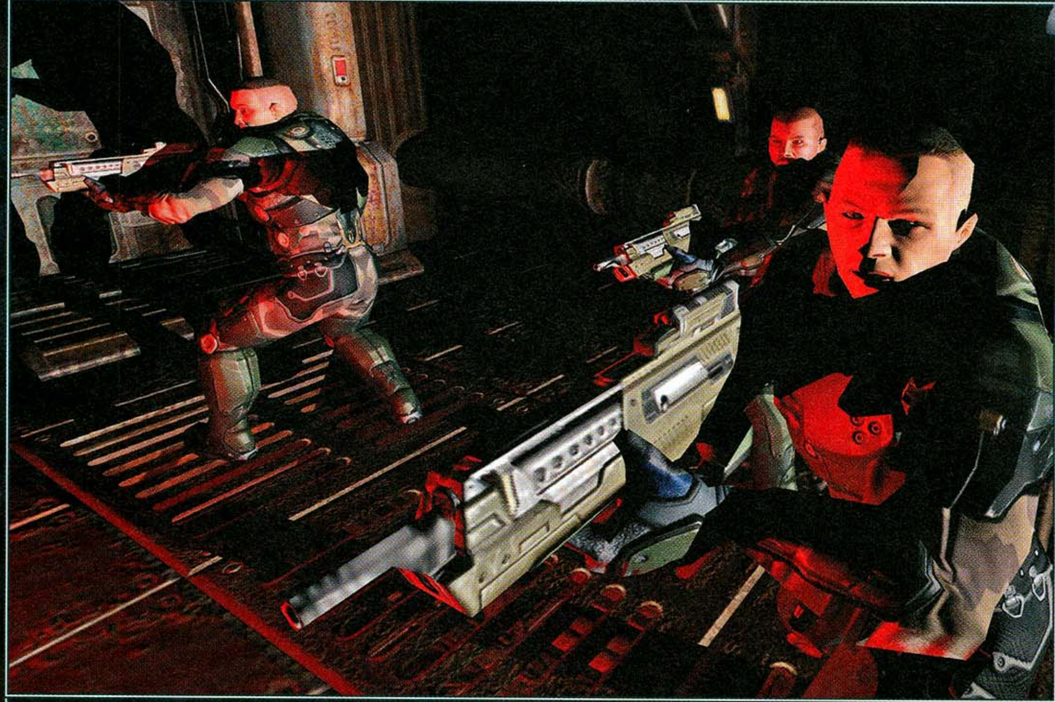
Von der Idee zum Monster: Eine Modellstudie



Wie in Doom 3 durchläuft die Entwicklung eines Modells mehrere Phasen. Von der Idee bis zum fertigen Modell vergehen oft mehrere Wochen. Wir erklären die wichtigsten Schritte.

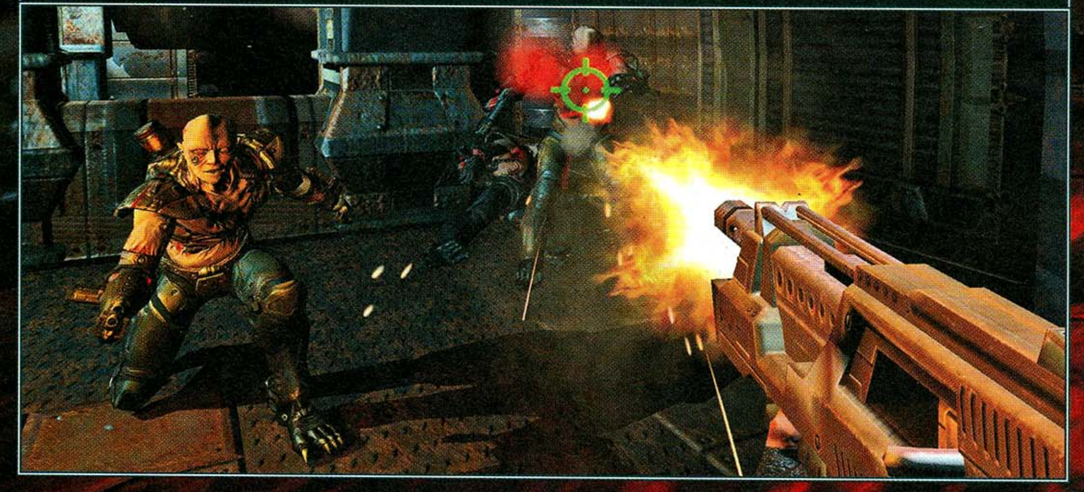
◀ **MAL-ZEIT** Zunächst legt man anhand von illustrierten Zeichnungen das Design fest. Erst wenn die Idee zum Rest des Spiels passt, wird das Modell (hier ein Gladiator) aus Polygonen zusammengesetzt.

BASTELSTUNDE Der Prototyp des Gladiators besteht aus mehreren hunderttausend Polygonen. Dieses Modell wird zur Erstellung der Normal Map benötigt – im Spiel selbst besitzt die Kampfmaschine nur noch ein paar tausend Polygon-Bausteine. ▶



▲ **EINZELKÄMPFER ADE** Seite an Seite kämpfen sich diese Marines durch einen düsteren Strogg-Industriekomplex. Der Spieler wird immer wieder auf befreundete Truppen treffen, die ihn zeitweilig begleiten und tatkräftig unterstützen.

ARME KREATUREN Die Stroggs benutzen die Körper toter Marines, um aus ihnen neue Cyborg-Krieger zu erschaffen. Der Marine links im Bild besitzt anstelle des rechten Arms ein Maschinengewehr und läuft mit Stahlbeinen durch die Levels. ▼



Wie die Monster laufen lernen ...



HANDARBEIT Um die ▶ detaillierten Stroggs zum Leben zu erwecken, müssen alle Bewegungsabläufe von Hand eingegeben werden. Motion Capturing, das gute Dienste bei der Animation der menschlichen Figuren leistet, ist aufgrund des ungewöhnlichen Körperbaus der Stroggs ungeeignet.

Ihre Fragen, unsere Antworten: Mitreden bei Quake 4!

Ist Quake 4 ein Mehrspieler-Shooter?
Nein, **Quake 4** ist ein klassischer Shooter à la **Doom 3**. Dementsprechend gibt es auch eine richtige Story, die bekannte Elemente aufgreift: Die Stroggs attackierten einst die Erde – ein Kollektiv aus kybernetischen Kriegern ähnlich den Star Trek-Borg, die aus einem Metallskelett und diversen organischen Körperteilen bestehen. Beim verzweifelten Angriff der Erdstreitkräfte auf den Heimatplaneten der Strogg gelang es einem einzelnen Marine, das planetare Verteidigungssystem in die Luft zu jagen und Makron – eine Art Supergehirn, welches das Strogg-Kollektiv kontrolliert – zu vernichten. In **Quake 4** ist Makron wieder da – größer, mächtiger und entschlossen, die verbleibenden Streitkräfte der Strogg zum finalen Schlag gegen die Menschheit auszusenden.

Ist man shootertypisch als Einzelkämpfer unterwegs?
Laut Projektleiter Eric Biessman ist der Spieler in **Quake 4** nicht auf sich allein gestellt; zusammen mit tausenden anderen Kumpanen nimmt man an einer erneuten Invasion des Strogg-Heimatplaneten teil, um die Cyborg-Schergen inklusive Superhirn Makron nun ein für allemal zu Klump zu schießen. Neben einem gut ausgestatteten Waffenarsenal soll es – aufgepasst – auch Unterstützung durch Fahrzeuge geben. Ob und wie man diese selber steuern kann, wollte Biessman uns jedoch noch nicht verraten.

Fahrzeuge? Gibt es auch Außenlevels?
Chef-Designer Jim Hughes äußert sich wie folgt zu dem Thema: „Wir sind in der Lage, mit der **Doom 3**-Engine sowohl Innen- als auch Außenlevels zu erschaffen. Der Spieler wird beispielsweise durch düstere Industriekomplexe schleichen, in denen die Überreste menschlicher Körper und Maschinenteile zu Cyborgs geformt werden. Anschließend jagen wir ihn an Bord eines Fahrzeugs über die kahle, zerklüftete Oberfläche von Stroggos." Allerdings steht noch nicht fest, wie hoch der Anteil an Außenlevels in **Quake 4** sein wird.

Wird man auf typische Monster des Quake-Universums treffen?
Da **Quake 4** an bisherigen Geschehnissen anknüpft, tauchen natürlich alle bereits bekannten Kreaturen wieder auf. Neben Gunner, Strogg Marine und Gladiator will Entwickler Raven Software noch einen halben Zoo neuer Monster einbauen.

Welche Engine verwendet Raven Software für Quake 4?
Raven setzt natürlich voll auf die leistungsfähige **Doom 3**-Technologie. Allerdings soll **Quake 4** kein langsamer Horror-Schleicher werden, sondern ein schneller, mit Action voll gestopfter Ego-Shooter. Der Science-Fiction-Look des Ende 1997 veröffentlichten Vorgängers bekommt mit neuen Texturen und Modellen eine Frischzellenkur verpasst, als Inspiration dienten den Raven-Künstlern neben dem Originalspiel zahllose Bücher, Comics sowie klassische Sci-Fi-Filme.

Spielt der Sound eine ähnlich wichtige Rolle wie in Doom 3?
Auf jeden Fall! Dank voller 5.1-Unterstützung soll der Sound in **Quake 4** maßgeblich dazu genutzt werden, dem Spieler eine glaubhafte Cyborg-Welt zu präsentieren. Zischende Druckluftkolben, dröhnende Motorgeräusche und das Gurgeln und Zischen von organischen Körperteilen ergeben zusammen den einzigartigen Sound der Strogg-Rasse.

Wie sieht der Mehrspieler-Part von Quake 4 aus?
Chefprogrammierer Rick Johnson erklärt: „Bei einem **Quake**-Spiel ist der Mehrspieler-Modus natürlich eine wichtige Sache; wir orientieren uns daher am Vorgänger: schnelle Action, ausgeglichene Balance der Waffen, Jump-Pads, die Möglichkeit für fortgeschrittene Trick-Moves, kurzum alles, was die **Quake**-Gemeinde liebt."

Wer ist Raven Software?
Raven Software hat wahrscheinlich die größte Erfahrung im Umgang mit der **Quake**-Technologie nach id Software. Aus ihrer Feder stammen Klassiker-Serien wie **Star Trek: Elite Force**, dazu Perlen wie **Jedi Knight 2** und **Jedi Academy** sowie diverse ältere Spiele auf Basis der **Quake**-Technologie. Insofern war es nur logisch, dass Raven Software den Zuschlag für Entwicklung von **Quake 4** bekam.

Wieso programmiert id Software Quake 4 eigentlich nicht selbst?
Weil die Texaner gerade an einem völlig neuen Projekt basteln, das angeblich keine Fortsetzung altbekannter Serien wie **Doom** oder **Quake** ist. Id-Chefdesigner Tim Willits übernahm allerdings die Rolle des Produzenten von **Quake 4**, redet er bei der Entwicklung ein gehöriges Wörtchen mit.

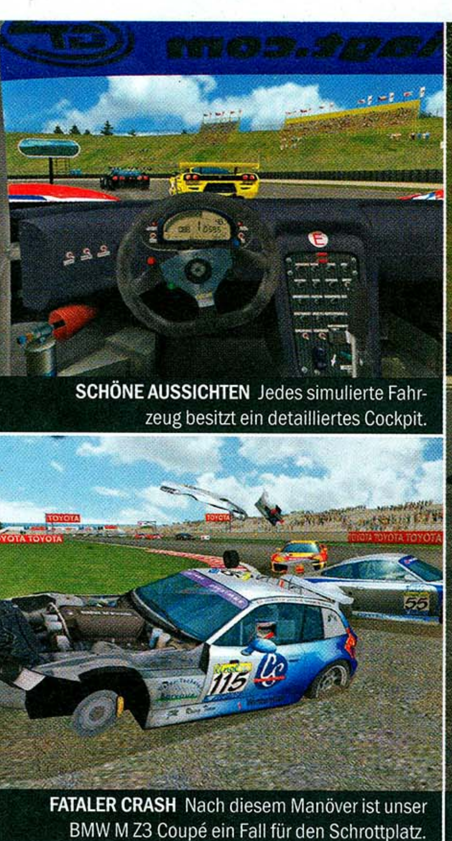
In welchem Entwicklungsstadium befindet sich der Shooter derzeit?
Laut Willits durfte Raven Software bei der Entwicklung von **Doom 3** mit dabei sein und bekam dadurch einen hervorragenden Einblick in die Möglichkeiten der neuen Engine. Dadurch könne sich Raven nun aufs Spiel konzentrieren und hätte weniger technische Probleme als im Normalfall. Angeblich soll **Quake 4** irgendwann nächstes Jahr erscheinen – unsere Prognose lautet aufgrund einschlägiger Erfahrungen allerdings vorsichtshalber: „When it's done".



DIRK GOODING

*Als Shooter-Fan krieg' ich beim Anblick der Bilder einen Adrenalin-Stoß. Zwar gab es außer den fantastischen Screenshots und einem „Beipackzettel" mit Entwickler-Statements keinerlei Infos, aber das Gezeigte reicht aus, um selbst **Doom 3** blass aussehen zu lassen. Wenn Raven Wort hält und die Solo-Kampagne mit Außenlevels, Fahrzeugen und Team-Action voll stopft, wird **Quake 4** DIE Ego-Shooter-Sensation des nächsten Jahres.*

Entwickler: Raven Software
Anbieter: Activision
Termin: 2005



SCHÖNE AUSSICHTEN Jedes simulierte Fahrzeug besitzt ein detailliertes Cockpit.

FATALER CRASH Nach diesem Manöver ist unser BMW M Z3 Coupé ein Fall für den Schrottplatz.



RUTSCHGEFAHR Lassen Sie sich nicht von der Ideallinie drängen. Im Laufe des Rennens wird die Strecke nämlich dreckig.

GTR

GTR soll das bis dato realistischste Rennspiel werden – bei solchen Plänen bleibt oft der Fahrspaß auf der Strecke. Auch bei GTR? PC Games ist Probe gefahren.

Kamera mit Köpfchen

GTR ist das erste Rennspiel, das von Haus aus so genannte Headtracker unterstützt. Diese Geräte bestehen aus einem optischen Sensor für den Monitor sowie einem Reflektor, den Sie auf Stirn oder Brille anbringen. Nennen Sie beispielsweise den rund 100 Euro teuren TrackIR 3 von Natural Point Ihr Eigen, folgt die Kameraperspektive im Spiel den Kopfbewegungen. So können Sie sich – ohne die Hände vom Lenkrad zu nehmen – im Cockpit umschauen und einen schnellen Blick in den Seitenspiegel werfen.



Sie finden die Werbeblöcke bei Formel-1-Übetragungen spannender als die Rennen? Dann ist es höchste Zeit, der Formel-Langeweile den Rücken zu kehren. Denn nicht alle Autorennen sind billige Einschlafhilfen. In der FIA GT finden die Überholmanöver noch auf der Strecke und nicht fast ausschließlich in der Boxengasse statt. Die Protagonisten sind Sportwagen wie der Ferrari 550 Maranello, die Chrysler Viper oder der Porsche 996. Und eben diese und elf weitere exotische Flitzer stehen in **GTR**, offizielles Spiel zur GT-Meisterschaft 2003, in Ihrer PC-Garage. Die schwedische Softwareschmiede Simbin sieht ihr erstes großes Projekt als die authentischste Motorsportsimulation aller Zeiten an. Schließlich fährt Firmenchef Henrik Roos höchstpersönlich in der GT-Serie und versorgte die Programmierer daher mit Telemetriedaten sämtlicher Fahrzeuge der Saison 2003.

Bekannte Strecken

Anhand einer fast fertig gestellten Version überzeugten wir uns vom extremen Realismusgrad in **GTR**. Die ersten Minuten landeten wir alle paar Meter im Kiesbett. Es bedarf schon einiges an Übung und Fingerspitzengefühl, einen über 600 PS starken Lister Storm ohne (optionale) Hilfsmittel wie ABS, ESP, Traktionskontrolle und Lenkunterstützung zu bändigen. Haben Sie den Dreh aber erst einmal raus und ein gutes Wagen-Setup anhand zig Einstellmöglichkeiten in der Box gefunden, bereitet es Ihnen sicher einen Höllenspaß, mit Ihrem Baby durch die Schikanen zu driften. Die zehn Originalstrecken – darunter Oschersleben, Donington, Spa und Monza – wurden anhand von Satellitenbildern akkurat nachgebildet. Angeblich soll jede einzelne Bodenwelle am richtigen Fleck sein.

BENJAMIN BEZOLD 

*Die größte Freude am Fahren hatte ich mit einem Force-Feedback-Lenkrad. Aber auch mit Gamepad oder Tastatur legte ich überraschend gute Rundenzeiten auf den Asphalt. Wenn Simbin jetzt noch eine Speicherfunktion und animierte Boxencrews einbaut, ist **GTR** meine neue Nummer 1 unter den Rennsimulationen.*

Entwickler: Simbin
Anbieter: 10tacel Studios
Termin: November 2004

TEST



PETRA FRÖHLICH



AUF DER FESTPLATTE:
Fußballmanager 2005, Die Sims 2, Locomotion, Doom 3
MULTIPLAYER-FAVORIT:
C&C Generäle, World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Rollercoaster Tycoon 2, C&C Generäle, World of Warcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Schlacht um Mittelerde, GTA San Andreas, World of Warcraft
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Evil Genius
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Locomotion

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE:
Pro Evolution Soccer 4, Fußballmanager 2005
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield Vietnam, Battlefield 1942, NfS Underground
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Mad TV, Monkey Island
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Den ersten Schnee
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Fußballmanager 2005
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Eishockey Manager 2005

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE:
Rome: Total War, Nexus (Beta), Doom 3, Dawn of War
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Panzers (Coop), Doom 3, Dawn of War
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Rome: Total War, Nexus, Far Cry (dt.), World of Warcraft (Beta)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Half-Life 2, Nexus
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Dawn of War
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Psychotoxic

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE:
Viel Platz nach Neuinstallation
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Everquest 2 – ein Grafiktraum!
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Dark Age of Camelot
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Dark Age of Camelot: Catacombs
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Evil Genius
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
The Moment of Silence

BENJAMIN BEZOLD



AUF DER FESTPLATTE:
Doom 3, Battlefield Vietnam, Star Wars Galaxies
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield Vietnam
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Jedi Knight: Jedi Academy, Pro Evolution Soccer 3, Die Sims 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Star Wars: Republic Commando
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
GTR vormerken!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Psychotoxic

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE:
Restricted Area
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Baldur's Gate 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Schlacht um Mittelerde
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Restricted Area
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Dass Yvonne Catterfeld keine Punkband gegründet hat.

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE:
UT 2004 (dt.): Alien Swarm v1.2
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Pro Evolution Soccer 3
EINSAME-INSEL-SPIELE:
PES 3, NfS Underground, Live for Speed
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
NfS Underground 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Imperial Glory
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Xpand Rally

HEINRICH LEHNHARDT



AUF DER FESTPLATTE:
World of Warcraft (Beta), NHL 2005, Doom 3
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft (Beta), Battlefield 1942
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Tetris, NHL 95, Monkey Island, Diablo 2, World of Warcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Half-Life 2, FIFA 2005
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Restricted Area
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
NHL 2005



WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%

Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%

Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%

Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%

Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%

Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%

Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „-" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD



Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamtwertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.

SPIEL DES MONATS



Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)	Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT	Radeon 9700/9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra

Strategie

RUNDEN-STRATEGIE



Civilization 3 Deluxe

ATARI | ERHÄLTLICH | USK 6 | CA. € 40,-

BUDGET | TEST 12/01 Vom Siedler zum Weltreich: 4000 v. Chr. beginnt die Aufbau-Odyssee in Sid Meiers Brettspiel-Umsetzung. Rundenweise sind Militär aufzubauen, Rohstoffe zu erschließen und diplomatische Kontakte zu anderen Staaten zu knüpfen. Die der Deluxe-Version beiliegenden Add-ons **Play the World** und **Conquest** bieten neben neuen Karten auch einen Multiplayer-Modus. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
46	15	75	69	85

ECHTZEIT-STRATEGIE



Dawn of War

THQ | 30.09.2004 | USK 16 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 86 **Warhammer**-Fans werden heulen – vor Freude! **Dawn of War** bietet die schönsten Massenkämpfe seit **C&C Generäle** und **Ground Control 2** und ist detailgetreu dem **Warhammer**-Tabletop-Vorbild entsprungen. Leider langweilt die monotone Einzelspieler-Kampagne mit immer gleichem Ablauf, dafür geht's im Mehrspieler-Modus mit vier ausgefeilten Fraktionen rasant zur Echtzeit-Sache. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
92	84	85	90	85

WIRTSCHAFTSSIMULATION



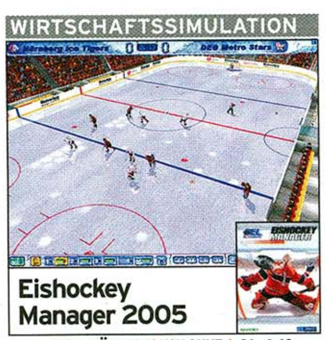
Der Planer 3

AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. €10,-

BUDGET | TEST 12/03 Miserable Grafik, fehlende Spieltiefe und ein nervtötender Sound, das ist die Wirtschaftssimulation **Der Planer 3**. Die Routenplanung der eigenen Speditionsgesellschaft wird durch Fehler im Planungsmenü unnötig erschwert. Das versprochene Privatleben entpuppt sich zudem lediglich als Shopping-Aufsatz für Sportwagen und Ähnliches, jedoch ohne Einfluss aufs Spiel. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
30	22	59	-	19

WIRTSCHAFTSSIMULATION



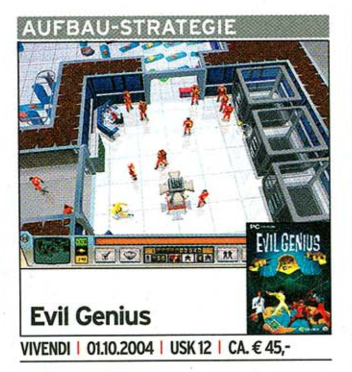
Eishockey Manager 2005

JOWOOD | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 114 Die einsteigerunfreundliche Neuauflage des elf Jahre alten **Eishockey Managers** enttäuscht trotz Originaldaten der Deutschen Eishockey Liga und umfangreicher Statistiken. Unübersichtliches Menü-Design, fehlende Nachwuchsarbeit, dürftige 3D-Szenen und das Fehlen eines Textmodus machen das Spiel lediglich für ganz hartgesottene Fans interessant. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	62	69	62	66

AUFBAU-STRATEGIE



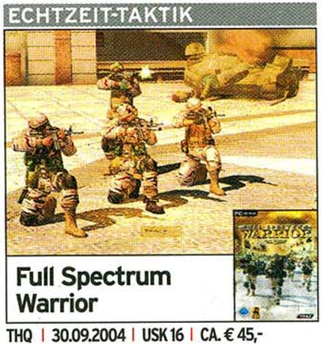
Evil Genius

VIVENDI | 01.10.2004 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 104 **Dungeon Keeper**-Feeling in einem erfrischend schwarzhumorigen Aufbau-Strategiespiel: Als teuflisches Genie bauen Sie eine Basis, managen den Arbeitsablauf Ihrer Untertanen und reißen zuletzt die Weltherrschaft an sich. Ein hektischer, herausfordernder Spaß für Aufbau-Strategen mit Hang zu augenzwinkernder Schadenfreude – Einsteiger jedoch fühlen sich überfordert. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	81	68	-	81

ECHTZEIT-TAKTIK



Full Spectrum Warrior

THQ | 30.09.2004 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 106 **Full Spectrum Warrior** sieht zwar aus wie ein Shooter, spielt sich aber wie ein Taktik-Spiel im **Commandos**-Format. In 13 Missionen huschen Sie mit Ihren beiden Vierer-Teams von Deckung zu Deckung. Dabei hält ein Trupp Feinde mit Sperrfeuer in Schach, während der andere die Flanke sucht und die Gegner von hinten aufmischt. Ein innovativer Genremix für Einsteiger und Profistrategen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	80	90	80	85

WIRTSCHAFTSSIMULATION



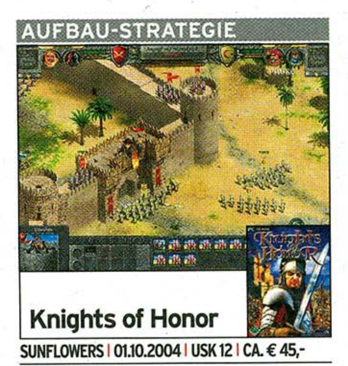
Fußballmanager 2005

EA SPORTS | 14.10. | USK OHNE | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 118 Der neueste Teil des erstklassigen Sportmanagers begeistert erneut nicht nur mit Unmengen an Originaldaten, einem übersichtlichen Menüdesign, glaubwürdigen 3D-Spielen sowie einer spannenden „Trainager"-Karriere, sondern auch mit einem „Create a Club"-Modus, bei dem Sie Ihren Heimatverein aus der Kreisklasse in die Champions League führen können. Weltklasse! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
87	84	82	84	90

AUFBAU-STRATEGIE



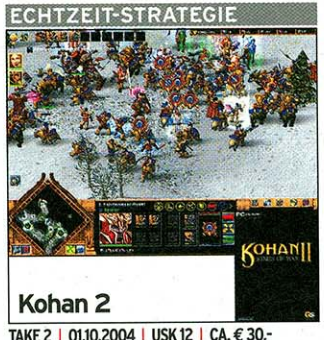
Knights of Honor

SUNFLOWERS | 01.10.2004 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 92 Komplex und mit viel Tiefgang präsentiert sich Sunflowers' neuer Aufbautitel. Durch gut geplanten Städtebau, durchdachte Militärplanung und mit Kalkül geführte Schlachten gilt es, das mittelalterliche Europa unter dem Banner eines Herrschers zu vereinen. Trotz tollen Flairs leidet der Spielspaß unter der überkomplizierten Steuerung und der unübersichtlichen 2D-Grafik. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	71	68	76	79

ECHTZEIT-STRATEGIE



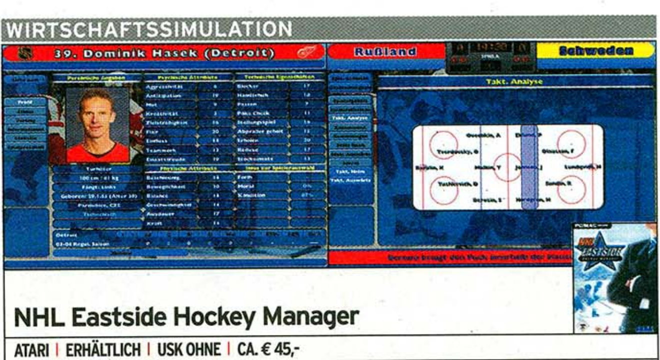
Kohan 2

TAKE 2 | 01.10.2004 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 100 Innovativ wie der Vorgänger, aber weitaus hübscher: **Kohan 2** erstrahlt endlich komplett dreidimensional. Fans freuen sich auch diesmal wieder übers interessante Wirtschaftssystem und über eine umfangreiche Singleplayer-Kampagne. Langweilige Story und teils zu stark ausgedehnte Aufbau-Sequenzen verhindern jedoch, dass **Kohan 2** in den 80er-Wertungsbereich vorstößt. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	80	82	81	78

WIRTSCHAFTSSIMULATION



NHL Eastside Hockey Manager

ATARI | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 45,-

Auf den ebenfalls vom britischen Entwicklerstudio SI Games entwickelten **Championship Manager** lassen Fußball-Freaks trotz schlichten Menüdesigns und schrecklicher Spielpräsentation nichts kommen. Der **NHL Eastside Hockey Manager** steht dem in nichts nach und sieht nicht nur genauso bescheiden wie der große Manager-Bruder aus, sondern spielt sich auch entsprechend. Freilich mit dem Unterschied, dass Sie als Trainer und Manager ein Eishockeyteam aus der amerikanischen Profiliga NHL betreuen. Dank offizieller Lizenz spielen sogar die echten US-Kufencracks anstelle unbekannter Fantasie-Teams. Die Fülle an Daten und Statistiken ist zwar größer als beim **Fußballmanager 2004**, tröstet aber nicht über die biedere Präsentation hinweg. NHL-Anhängern mag's gefallen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
39	42	73	59	59

AUFBAU-STRATEGIE

Locomotion

ATARI | 13.09.04 | USK OHNE | CA. € 20,-

NEUHEIT | TEST S. 112 Das Spielprinzip von **Transport Tycoon** mit der Technologie von **Rollercoaster Tycoon 2**: Wer erfolgreich Kohle und Getreide auf Waggons und LKWs verlädt, kann ganze Landstriche mit Schienen, Flug- und Seehäfen und Bahnhöfen überziehen. Recht gewöhnlicher Aufbau-Spaß mit bewährter Bedienung, altertümlicher Grafik und wenig Abwechslung in den Szenarien. (pf)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
55	80	78	52	61

WIRTSCHAFTSSIMULATION

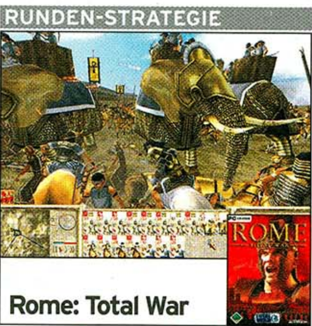
Pro Rugby Manager 2004

DTP | ERHÄLTLICH | USK 6 | CA. € 40,-

Im Stile klassischer **Fußballmanager**-Spiele dürfen Rugby-Freunde nun auch ihre Idole betreuen. Neben Transfers und Training gehören auch Spielbeobachtungen in allerdings antiquierter Optik zu den Aufgaben des Nachwuchs-Coaches. Dank biederen Menüs, unkomfortabler Steuerung und fehlender Spieltiefe dürfte der Titel jedoch selbst Fans langweilen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
44	29	48	32	48

RUNDEN-STRATEGIE



Rome: Total War

ACTIVISION | 30.10.2004 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 80 Der Nachfolger von **Medieval** präsentiert sich im neuen Gewand. In detaillierten 3D-Landschaften führen Sie Ihre Armeen an und erobern das vorchristliche Rom. Der Strategie-Modus des Titels setzt wie der Vorgänger auf zwischenstaatliche Beziehungen, wirtschaftliche Abkommen und ein ausgeklügeltes Aufbau-System. Vorsicht, erhebliche Suchtgefahr! (dg)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	84	89	86	84

AUFBAU-STRATEGIE

Rollercoaster Tycoon 2 Deluxe

ATARI | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 40,-

BUDGET | TEST 12/02 Mehr Achterbahn als der Durchschnitts-Magen vertragen kann, enthält das Deluxe-Paket mit dem **Rollercoaster**-Hauptspiel und den beiden Add-ons **Whacky Worlds** und **Time Twister**. An exotischen Orten wie Hawaii, im Grand Canyon oder in der Antarktis bauen Sie Freizeitparks mit Wasserbahnen, Karussells und Buden. Faszinierendes Aufbauspiel mit betagter Grafik! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	78	85	-	79

ECHTZEIT-STRATEGIE



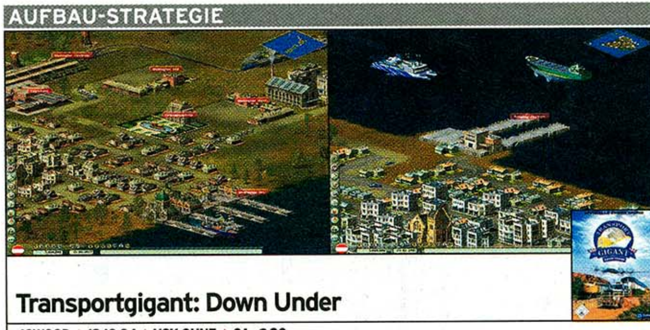
Spellforce Gold

JOWOOD | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 35,-

BUDGET | TEST 01/04 Die obligatorische Gold-Edition veredelt den umfangreichen Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie mit dem Add-on **Breath of Winter**. Allein das Hauptspiel bietet 22 fantastische Inselwelten, deren Erkundung Bestandteil der epischen Hintergrundgeschichte ist. Mit Unterstützung einer der sechs verfügbaren Rassen lassen sich im Strategie-Modus Basen errichten und so auf traditionelle Echtzeit-Strategie-Art Truppen nachproduzieren. Mit neuen Gegnern, Helden und einer neuen Kampagne wartet die Erweiterung **Breath of Winter** auf. In stimmungsvoller eisiger Landschaft wollen die am Ende des Hauptspiels als besiegt geglaubten dunklen Mächte erneut bezwungen werden. Für mehr Abwechslung sorgt das spannendere Missionsdesign der Erweiterungskampagne. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
91	86	91	70	90

AUFBAU-STRATEGIE



Transportgigant: Down Under

JOWOOD | 13.10.04 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT Nachdem man im Hauptspiel bereits in Nordamerika und Europa Transportwege zu Wasser, zur See und in der Luft erschlossen und mit allerlei Vehikeln gefüllt hat, steht im Add-on **Down Under** der Aufbau des australischen Verkehrswesens an. In zwölf neuen Missionen dürfen sich Hobby-Logistiker unter anderem am Aufbau des Wachtsystems der fliegenden Ärzte versuchen. Für das Endlosspiel kommen 20 neue Karten hinzu, mit dabei sind Herausforderungen wie Neuseeland und Tasmanien. Wie schon das Basisspiel bietet auch die Erweiterung einen buchstäblich gigantischen Fuhrpark. Neben vielen neuen Schienenfahrzeugen lassen sich auch die riesigen australischen Straßen-Lastzüge, die Road-Trains, einsetzen. Neue Elemente, etwa herumhopsende Kängurus, sorgen für passende Optik. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	80	52	-	70

WIRTSCHAFTSSIMULATION

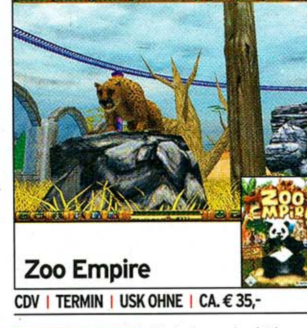
Vermeer 2

ASCARON | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 25,-

NEUHEIT | TEST S. 122 Bei der innovationsarmen Neuauflage des C64-Klassikers **Vermeer** jagen Sie der gestohlenen Gemäldesammlung Ihres Onkels hinterher. Vom Startkapital errichten Sie Plantagen, deren Ernte Sie in Handelsmärkten gewinnbringend verkaufen. Anschließend gilt es, die gestohlenen Bilder Ihres Onkels in Auktionshäusern auf dem ganzen Globus zurückzuersteigern. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	63	82	61	61

AUFBAU-STRATEGIE



Zoo Empire

CDV | TERMIN | USK OHNE | CA. € 35,-

NEUHEIT | TEST S. 116 Tierisch was los ist in Ihrem kunterbunten Zoo-Imperium: Wie im ähnlichen **Zoo Tycoon** werden artgerechte Gehege angelegt, Besucher umsorgt, Attraktionen erforscht und Tiere gezüchtet. Hauptunterschied zu vergleichbaren Spielen wie **Wildlife-Park**: die 3D-Welt. Davon abgesehen ein Standard-Aufbauspiel mit Standard-Szenarien und Standard-Steuerung. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	74	75	-	66





EGO-SHOOTER

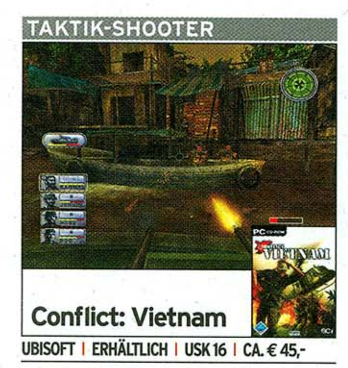
Call of Duty (dt.): United Offensive

ACTIVISION | 07.10.2004 | USK 18 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 124 Nachschub für den Erfolgs-Shooter: Im Add-on **United Offensive** spielen Sie erneut als Amerikaner, Brite und Russe berühmte Schlachten des Zweiten Weltkriegs nach. Der Abspann flackert auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad bereits nach rund sechs Stunden über den Bildschirm. Dafür wurde der Mehrspieler-Modus um ein paar interessante Neuerungen, etwa Fahrzeuge, erweitert. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	93	89	85	83

TAKTIK-SHOOTER



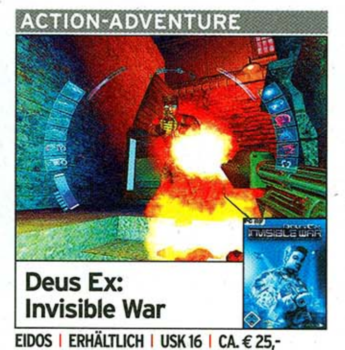
Conflict: Vietnam

UBISOFT | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 128 Der dritte Teil der **Conflict**-Serie verschlägt Sie nicht in den Irak, sondern nach Vietnam. Am Spielprinzip hat sich wenig geändert. Sie kommandieren erneut einen vierköpfigen Trupp durch 14 Levels und ärgern sich über die komplizierte Steuerung. Für die nötige Motivation zum Weiterspielen sorgen auffallend abwechslungsreiche Missionen mit vielen Ballereinlagen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	57	61	-	75

ACTION-ADVENTURE



Deus Ex: Invisible War

EIDOS | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 25,-

BUDGET | TEST 04/04 Schleichen, schießen oder reden, im Nachfolger des Kult-Titels führen erneut viele Wege durch das düstere Verschwörungsszenario. Zwar büßt die Fortsetzung gegenüber Teil 1 an Spieltiefe ein, der Mehrgewinn an Grafik und Sound macht **Deus Ex 2** trotzdem zu einem klasse Spiel. Die Budget-Version lässt hoffentlich auch bislang Unentschlossene zugreifen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	89	84	-	85

ACTION-ADVENTURE



Die Monster AG

AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 03/02 Auch Monster müssen in Form bleiben. Damit sie ihre Schreckhaftigkeit behalten, steuern Sie die beiden Artvertreter Mike und Sulley durch 16 Levels im Trainingscamp. Kinderroboter müssen durch Geschicklichkeitsspiele mit Grimassen und Monsterschleim erschreckt werden. Um an den Schleim zu gelangen, lösen Sie kleinere Rätsel. Heidenspaß – aber nur für Kids! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
58	32	80	-	52

ACTION

Dovez: The Second Wave

MAGNUSSOFT | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 10,-

Der Nachfolger des Freeware-Spiels **Dove** lässt den Amiga-Klassiker **R-Type** auf dem PC lebendig werden. Von links nach rechts über den Bildschirm scrollend, zerlegen Sie per Dauerfeuer außerirdische Raumschiffe in ihre Einzelteile und bewahren so die Erde vor der Eroberung durch Aliens. Im (gelungenen) Netzwerk-Modus lässt sich die Ballerorgie auch zu zweit durchspielen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
49	74	80	80	48

ACTIONSPIEL



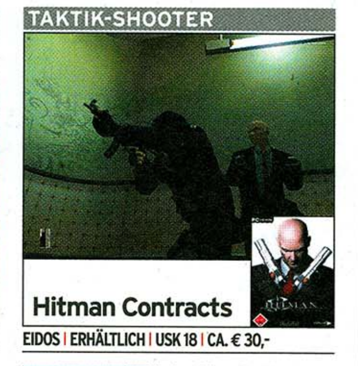
Elite Heli Squad

MAGNUSSOFT | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 10,-

Zu Zeiten der ersten PC-Spiele würde **Elite Heli Squad** sicherlich eine gute Figur machen. In einer kargen 3D-Umgebung ballern Sie mit Ihrem Kampfhubschrauber die Angreifer Ihrer Basis ab. Klingt simpel, spielt sich auch nicht anders. Je mehr Flugzeuge Sie vom Himmel holen, umso höher ist Ihre Platzierung in der Highscore-Liste – nicht mehr als **Moorhuhn** mit Rotoren. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
55	63	75	-	35

TAKTIK-SHOOTER



Hitman Contracts

EIDOS | ERHÄLTLICH | USK 18 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 06/04 In der dritten Runde des Auftragskiller-Shooters bietet Entwickler IO Interactive im Vergleich zum Vorgänger zwar technisch kaum Neues, dafür sorgen der schwarze Humor, das offene Missionsdesign und die düsteren Lokalitäten für Stimmung. Je nach Vorliebe dürfen Unterweltbosse und Terroristen im Schleich- oder Baller-Modus ins Jenseits befördert werden. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
71	90	85	-	84

TAKTIK-SHOOTER



Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron

TAKE 2 | 01.10.2004 | USK 16 | CA. € 25,-

Neun neue Missionen erwarten Sie im Add-on zum Taktik-Shooter der **Mafia**-Macher. Vom ersten Einsatz an baut die Erweiterung eine ähnlich dichte Atmosphäre wie das Hauptprogramm auf. Blitze zucken über den Himmel, während Sie unbemerkt in einen Militärhafen eindringen, um deutsche U-Boote in die Luft zu sprengen. Anschließend verlassen Sie Frankreich und holen in Sizilien und Afrika die Kohlen aus dem Feuer. Die mittelmäßige KI Ihrer vierköpfigen Truppe wurde kaum verbessert. Noch immer kommen Sie am besten voran, wenn Sie **H&D 2: Sabre Squadron** schlichtweg wie einen konventionellen Ego-Shooter spielen. Dafür reicht Illusion Softworks endlich den kooperativen Mehrspieler-Modus nach. Allerdings dürfen Sie nur die neue Kampagne mit Gleichgesinnten angehen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	84	79	86	77

TAKTIK-SHOOTER



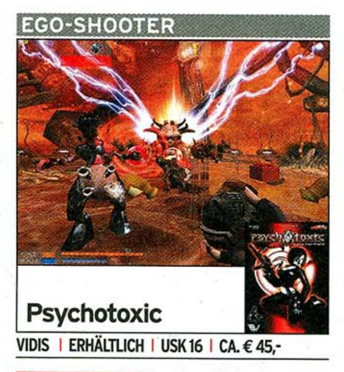
Project IGI 2

AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 04/03 Ein hochmoderner Waffenchip in den Händen von Terroristen? David Jones soll genau dies verhindern. Je nach Situation schleichend aus der Schulterperspektive oder mit voller Durchschlagskraft in der Ego-Sicht steuert man den Alleskönner durch 19 Missionen. Immer mit dabei: pfiffige technische Spielzeuge und Hightech-Waffen. Zu Unrecht untergegangen! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	80	86	81	81

EGO-SHOOTER



Psychotoxic

VIDIS | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 126 Der Vierte Reiter der Apokalypse, eine magische Maschine aus grauer Vorzeit, stürzt New York im Jahr 2020 ins Chaos. In Person des Halbengels Angie Prophet eilen Sie zu Hilfe und bekämpfen durchgedrehte FBI-Agenten und mutierte Kampfkühe. Die Technik des abgedrehten Ego-Shooters ist mau, die Abwechslung in den 22 Levels hingegen gelungen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
61	72	80	-	67

MULTIPLAYER-SHOOTER



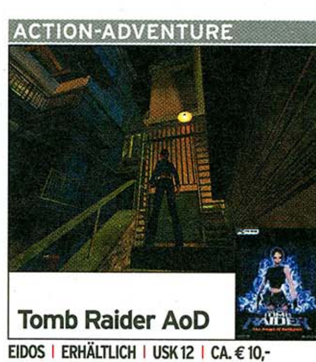
Terminator 3

ATARI | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 02/04 Im Multiplayer-Shooter zum jüngsten **Terminator**-Film darf im finalen Kampf zwischen Menschen und Maschinen Partei ergriffen werden. Zu Fuß oder aus Fahrzeugen und Geschütztürmen heraus bekämpfen sich beide Parteien. Der mit schwachen Computergegnern gesegnete Einzelspieler-Modus verkommt dabei zur überflüssigen Dreingabe. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	SINGLE	
57	56	75	30	56

ACTION-ADVENTURE



Tomb Raider AoD

EIDOS | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 09/03 Vorrangig durch zeitgenössische Schauplätze, unter anderem in Prag und Paris, kämpft und rätselt sich Lara Croft im sechsten Teil der Abenteuerserie. Die tolle Grafik und der bombastische Soundtrack können jedoch über eklatante Schwächen in der Steuerung nicht hinwegtäuschen. Vielfältige Bugs und eine bescheidene Gegner-KI rauben den übrig gebliebenen Spielspaß. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	90	25	-	65

Abenteuer

ONLINE-ROLLENSPIEL



Anarchy Online: Alien Invasion

DEEP SILVER | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT Nicht nur in Filmen wie **Independence Day** sind Aliens ganz böse Buben. Auch in der Erweiterung zum Online-Rollenspiel **Anarchy Online** geben Sie den Bewohnern keine Ruhe. In regelmäßigen Abständen greifen die Außerirdischen die Städte an und sorgen für Krieg und Zerstörung. Zudem erweitert das kostenpflichtige Add-on Ihr Waffenarsenal um neue Rüstungen und Alien-Wummen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
73	76	82	81	-

ADVENTURE

Baphomets Fluch 3

AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK 6 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 01/04 Im dritten Teil der Adventure-Reihe verschlägt es George und seine Freundin Nico unter anderem in den Kongo, ins schottische Glastonbury und ins schon aus den Vorgängern bekannte Paris. Neben klassischen Kombinationsrätseln überzeugt die neue 3D-Grafik. Störend wirken sich hingegen überflüssige Actioneinlagen und Kistenschiebereien aus. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
86	90	87	-	79

ADVENTURE



Das Geheimnis der Druiden

DTP | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 04/01 Eine Serie von grausamen Morden erschüttert England. In der Rolle von Scotland-Yard-Detektiv Brent Halligan sollen Sie dieses Rätsel lösen. Traditionelle Puzzles werden in klassischer Point&Click-Manier angegangen. Die Special Edition bietet neben etwas besserer Grafik ein neues Soundsystem mit über 60 Minuten frischer Musik sowie ein optimiertes Dialogsystem. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	80	80	-	78

ROLLENSPIEL



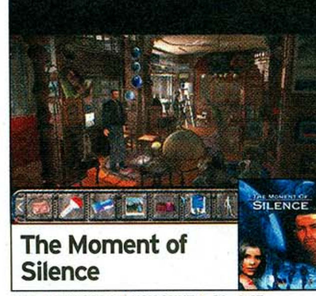
Neverwinter Nights Deluxe

ATARI | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 40,-

BUDGET | TEST 08/02 Die Macher von **Baldur's Gate** können es auch in 3D, wie **Neverwinter Nights** beweist. Zum erfolgreichen Rollenspiel von Bioware sind bereits zwei Add-ons erschienen. Da freut sich doch jeder gestandene Abenteurer, dass alle drei Spiele nun in einer Deluxe-Edition erhältlich sind. Das Spiele-Trio basiert auf dem dritten **Dungeons & Dragons**-Regelwerk und garantiert Rollenspielern viele spannende Stunden. Sie retten das magische Fantasy-Reich vor bösen Mächten und reisen durch vier riesige und abwechslungsreiche Spielareale. Wem das zu wenig ist, der bestreitet weitere Herausforderungen der beiden Erweiterungen. Besonderes Lob verdient der Mehrspieler-Modus für 64 Leute. Bastelwillige toben sich im beigelegten Leveleditor aus. Eigenen Kampagnen steht somit nichts im Wege. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	75	90	89	83

ADVENTURE



The Moment of Silence

DTP | 01.11.2004 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 132 In einer Zukunft, in der totale Überwachung herrscht, sucht Werbeprofi Peter Wright nach seinem verschwundenen Nachbar – und kommt einer Verschwörung auf die Spur. Für Story, Synchronisierung und 3D-Welt wurde hör- und sichtbar viel Aufwand getrieben; das Spiel leidet allenfalls unter der nicht gerade optimalen Steuerung und der übertriebenen Dialog-Lastigkeit. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	89	67	-	81

ACTION-ROLLENSPIEL



Restricted Area

VIDIS | OKTOBER | USK 12 | € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 130 In einer futuristischen Endzeitwelt verdingt sich der Spieler bei international operierenden Großkonzernen und treibt deren mehr oder weniger finstere Machenschaften voran. Vier Charaktere sind anwählbar – je nach Gusto entscheidet der Spieler mit dieser Wahl auch den Schwierigkeitsgrad. Gespielt wird aus einer **Diablo**-ähnlichen, schrägen 2D-Sicht. (ch)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	84	91	-	82

ROLLENSPIEL



Tempel des Elementaren Bösen

ATARI | 15.10. | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 12/03 In diesem klassischen Rollenspiel aus der Iso-Perspektive steuern Sie eine fünfköpfige Heldentruppe durch verwunschene Fantasy-Reiche. In rundenweisen Kämpfen ziehen Sie mit Magie und Schwert auf Basis der **Dungeons & Dragons**-Regeln gegen Monsterhorden zu Felde. Die Grafik und die Animationen sind äußerst detailreich; die Steuerung ist jedoch zu ungenau. (ch)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	83	66	-	79

ADVENTURE



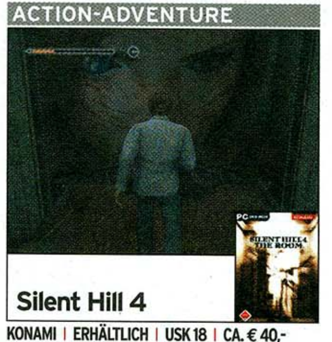
Runaway Special Edition

DTP | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 25,-

BUDGET | TEST 01/03 Verfolgt von Mafia-Killern, begehrt von in der Wüste lebenden Transvestiten und genervt von UFO-Jüngern, das alles stößt Student Brian Basco im Erfolgs-Adventure **Runaway** zu. Zwei Maustasten genügen wie in **Baphomets Fluch**, um den Helden durch die zu leicht geratenen Rätsel zu steuern. Die Special Edition überzeugt durch hochauflösende Videos und Bonusmaterial. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	84	90	-	83

ACTION-ADVENTURE



Silent Hill 4

KONAMI | ERHÄLTLICH | USK 18 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 134 Als Henry eines Morgens aufwacht, glaubt er zu träumen: Wohnungstür versperrt, Telefon gekappt, Fernseher kaputt. Dann beginnt das Gruseln: Durch Dimensionstore gelangen Sie in U-Bahn-Stationen, Wälder und Krankenhäuser, um Dämonen zu bekämpfen. Heftiger Horror! Aber auch: Frust wegen schlechter Speicher- und Inventar-Funktion. Die Vorgänger waren eindeutig besser. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	90	70	-	78

Sport

RENNSPIEL



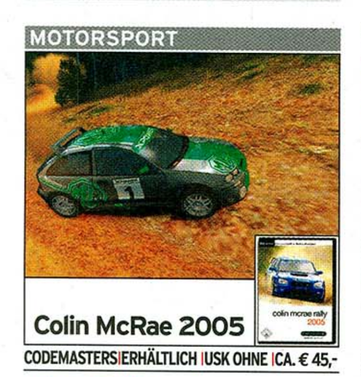
ATV Mud Racer

MAGNUSSOFT | ERHÄLTLICH | USK 6 | CA. € 10,-

ATV Mudracer ist keineswegs ein Renner, auch wenn der Titel diese Vermutung zulässt. Mit einem rustikalen Quad brettern Sie gegen die Zeit oder gegen die willenlose KI der computergesteuerten Gegner. Die altbackene Grafik der Strecken von Russland, China oder Deutschland ist eine Beleidigung fürs Auge, die Fahrphysik beschränkt sich auf simple Kollisionen. Finger weg! (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
57	65	70	49	37

MOTORSPORT



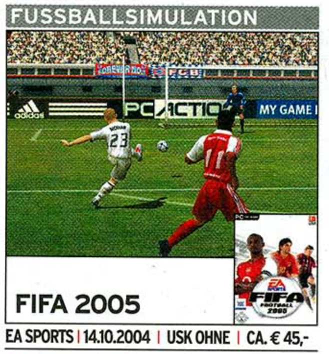
Colin McRae 2005

CODEMASTERS | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 136 Erstmals kommen die PC-Fans des rasenden Schotten zeitgleich mit den Xbox- und PS2-Spielern in den Genuss des neuesten Teils unserer alten und neuen Rallye-Referenz. Neben detaillierten Wagenmodellen und der astreinen Fahrphysik überzeugt der neue Karriere-Modus, bei dem Sie wie bei **DTM Race Driver 2** eine komplette Karriere mit mehreren Rennklassen absolvieren. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
86	91	88	89	89

FUSSBALLSIMULATION



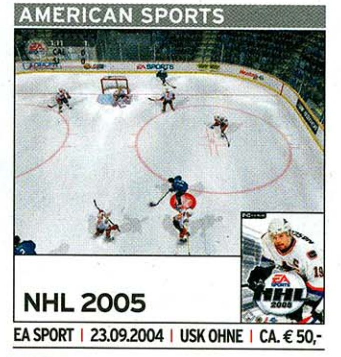
FIFA 2005

EA SPORTS | 14.10.2004 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 142 Mit einer leicht modifizierten Steuerung und Unmengen an Originaldaten (350 Liga- und Teamlizenzen, über 12.000 Spieler) sowie der bekannt guten Grafik bläst **FIFA 2005** zum Angriff auf **PES 3** – und scheitert knapp. Warum? Konamis Referenz-Kick bietet eine noch realistischere Ballphysik sowie einen variantenreicheren Spielablauf. Super hingegen: der Karriere-Modus. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
88	88	79	82	84

AMERICAN SPORTS



NHL 2005

EA SPORT | 23.09.2004 | USK OHNE | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 140 Verloren im Wald der neuen Features: bessere Grafik, neue Teams, klügere KI – und leider eine kompliziertere Steuerung. Beide Schussarten auf verschiedene Tasten zu legen – das war keine gute Entscheidung, zudem EA Sports auch noch das Spieltempo deutlich erhöht hat. Fazit: Trotz üppiger Ausstattung kommt **NHL 2005** nicht ganz an seinen Vorgänger heran. (hl)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
90	89	84	85	86

RENNSPIEL



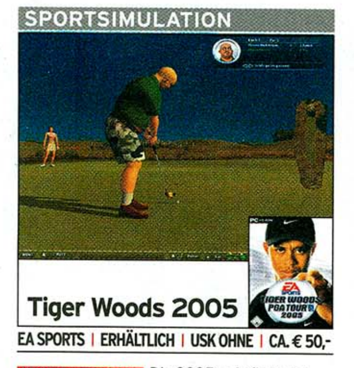
RC Cars

FLASHPOINT | ERHÄLTLICH | USK 6 | CA. € 20,-

NEUHEIT In **RC Cars** steuern Sie hochmotorisierte ferngesteuerte Autos über zehn mit Sprungschanzen gespickte Strecken. Zwar ist die Verfolgerkamera übersichtlicher als etwa beim ähnlichen **Big Scale Racing**. Dennoch bremsen die übernervöse Steuerung und das gewöhnungsbedürftige Fahrmodell (lässt den Boliden zu oft bei Sprüngen um die Achse drehen) den Arcade-Spaß. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
64	69	40	61	58

SPORTSIMULATION



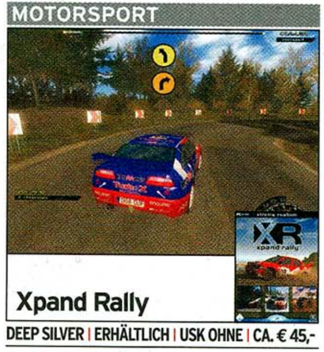
Tiger Woods 2005

EA SPORTS | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 146 Die 2005er-Auflage der **Tiger Woods**-Serie ist alles andere als ein müder Aufguss. Das simulierte Golfspiel fühlt sich dieses Jahr noch realistischer an. Außerdem bietet der verbesserte Editor Game Face 2 deutlich mehr Einstellmöglichkeiten bei der Charaktergenerierung. Ein sehr interessanter Spiel-Modus ist die Dream 18 Challenge. Hier basteln Sie Ihren eigenen Golfplatz. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
91	88	89	86	89

MOTORSPORT



Xpand Rally

DEEP SILVER | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 136 Die Rennspiel-Premiere des polnischen Entwicklungsstudios Techland (Ego-Shooter **Chrome**) landet gleich auf einer Spitzenposition im Genre, was an der fantastischen 3D-Optik, der guten Fahrphysik sowie dem spaßigen Arcade-Modus liegt. Im Simulations-Modus hingegen enttäuscht **Xpand Rally** mit einer teils schwammigen Steuerung sowie einem unnatürlichen Fahrverhalten. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
88	83	75	82	82

SPIELESAMMLUNG



Konami 4 Games Value Pack

KONAMI | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 25,-

NEUHEIT Vier sehr unterschiedliche Titel bietet Konami im **4 Games Value Pack** an. An Sportfans richtet sich die Referenz der Fußballsimulationen **Pro Evolution Soccer 3**. Der **FIFA 2003**-Bezwinger überzeugt mit fantastischer Steuerung und starker Gegner-KI. Der Konsolenklassiker **Metal Gear Solid 2** fasziniert hingegen auch Taktik-Shooter-Freunde am PC durch spannende Schleichsequenzen und fordernde Feuergefechte. Ebenso an Action-Freunde richtet sich der Endzeit-Shooter **Apocalyptica**. Aus der Schulter-Perspektive kämpft man gegen dämonische Kreaturen ums nackte Überleben. Nur um die Existenz am Casino-Markt geht es in der Wirtschaftssimulation **Casino Inc**; der Aufbau eines eigenen Glücksspiel-Etablissements gehört ebenso zu Ihren Aufgaben wie die Sabotage der Konkurrenz. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
-	-	-	-	88

Rome: Total War



Die grandiosen Schlachten aus Gladiator und Troja kommen auf den heimischen Bildschirm. Ob alle Wege nach Rom führen, haben wir für Sie herausgefunden.

260 Jahre vor Christi Geburt: Die Eroberungsfeldzüge des römischen Reichs stoßen auf heftigen Widerstand der Karthager. Beide Parteien wollen sich Sizilien unter den Nagel reißen ... und geraten dabei in einen blutigen Konflikt, der als 1. Punischer Krieg in die Geschichtsbücher eingeht. Doch die Karthager sind nicht die Einzigen, die an den römischen Grenzen die Klingen wetzen. Im regnerischen Norden hocken die Germanen und schielen neidisch auf die fruchtbaren Ländereien Italiens – und auch die Gallier und die Ägypter lassen den nötigen Respekt gegenüber Rom vermissen.

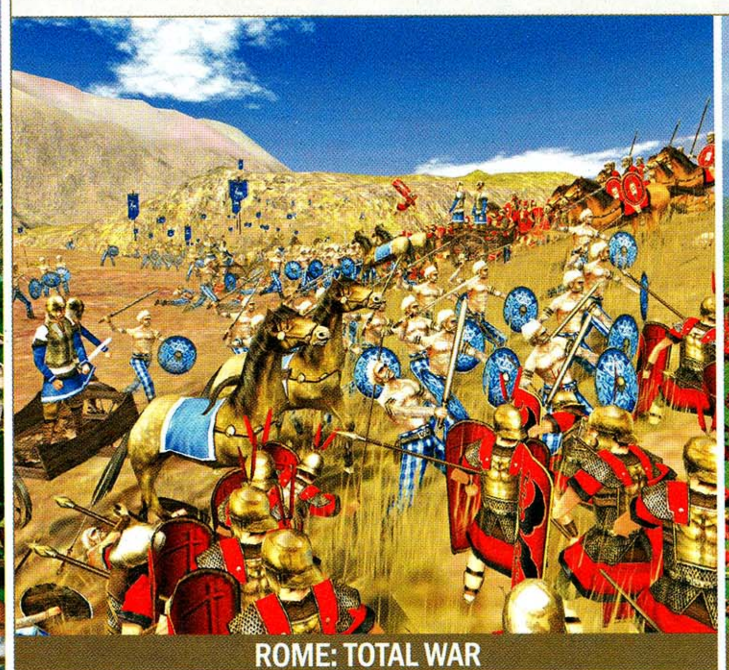
Harte Zeiten also für die Nachfahren von Romulus und Remus, zumal der römische Senat zerstritten und quasi handlungsunfähig ist. In dieser schweren Stunde liegt die Zukunft des Reichs ganz allein in Ihren Händen. Haben Sie das Zeug dazu, Europa unter dem römischen Banner zu vereinen und wie Julius Cäsar als Kaiser in die Geschichte einzugehen?

Die Macht der Drei

Mit **Rome: Total War** wagt sich Entwickler Creative Assembly erneut auf historisches Terrain. Wie schon in **Medieval: Total War** dienen geschichtliche Ereignisse als Rahmenhandlung für einen Mix aus Rundenstrategie und Echtzeit-Taktikschlachten – doch dazu später mehr. Auf Ihrem langen Weg zum Herrscher über den Erdkreis nehmen Sie zunächst die familiären Angelegenheiten einer von drei berühmten Familien in die Hand – zur Wahl stehen Scipionen, Brutii und Julier. Die Wahl der Sippschaft legt Ihre Startposition auf der Weltkarte und die damit verbundenen Vor- und Nachteile fest. Die Familie Brutus herrscht beispielsweise über den südlichen Bereich des italienischen Stiefels. Klarer Vorteil: Ihre Nachbarn sind ebenfalls Römer, die nicht gleich in Runde 2 mit Mann und Maus bei Ihnen

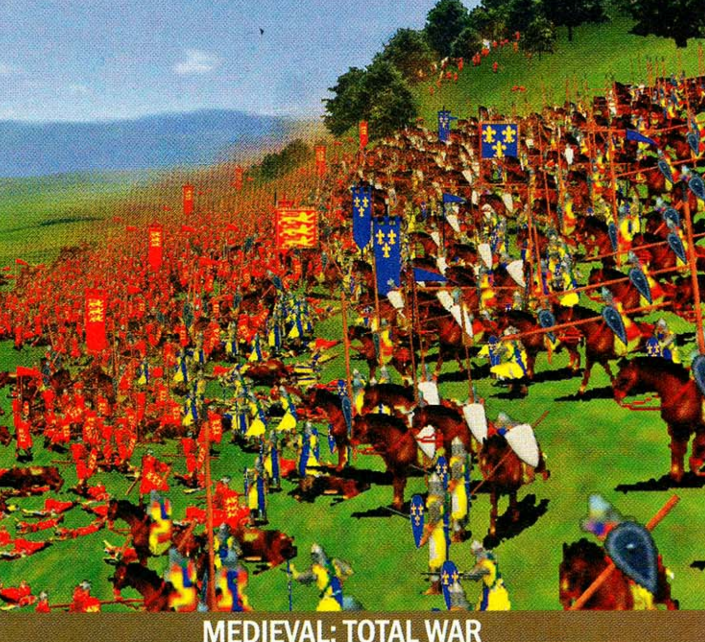
Zurück in die Zukunft: Von den Kreuzzügen des Mittelalters zu den expandierenden Römern

Medieval war gut, Rome ist besser. Nicht nur grafisch hat sich viel getan. Welche spielerischen Neuerungen der Taktik-Rundenstrategie-Mix von Creative Assembly gegenüber dem Vorgängerspiel bietet, vergleichen wir hier für Sie:



ROME: TOTAL WAR

- Der aktuelle Teil der **Total War**-Reihe präsentiert sich komplett in 3D.
- Das Schlachtterrain wird in Abhängigkeit von der Position Ihrer Armee auf der Strategie-Karte generiert.
- Ihre Generäle dürfen auch außerhalb der Siedlungen Truppen anheuern.
- Es reicht nicht, Ihre Spione ins feindliche Land zu schicken. Sie müssen tatsächlich eine Siedlung erreichen. Dasselbe gilt für alle anderen Einheiten.
- Schiffe befördern Ihre Truppen. Bei (automatischen) Seeschlachten erleidet die Besatzung Verluste.
- Durch den römischen Senat kommen das Ziel und die Geschichte des Spiels deutlicher zur Geltung. Gegen Ende von **Rome** ist der Senat Ihr Feind.
- Römer haben zu Beginn Verbündete (Senat und zwei weitere Familien).
- Der Senat erteilt Ihnen Missionen. Für die Erfüllung von diplomatischen und militärischen Aufträgen werden Sie belohnt.



MEDIEVAL: TOTAL WAR

- In **Medieval** führen Sie Ihre Pixel-Truppen in relativ detailarmen 3D-Landschaften an.
- Die Schlachten finden an vordefinierten Orten statt, die nur wenige Geländedetails wie Gebäude und dergleichen aufweisen. Die Landschaft wirkt für heutige Verhältnisse karg.
- Einheiten können Sie nur in Ihren Provinzen ausbilden oder Söldner anheuern.
- **Medieval** bietet keine Terrain-Abhängigkeit. Ihre Spione und Diplomaten bewegen sich in einem Zug von Land zu Land. Interessante Zwischenfälle bleiben somit aus.
- Ihre Flotte kann keine Soldaten an Bord einladen, sondern dient nur als „Brücke" zwischen Inseln und dem Festland. Die Seeschlachten laufen automatisch ab.
- Ab und zu greift der Papst ins Geschehen ein und exkommuniziert jene Herrscher, die besonders fleißig gegen ihre katholischen Nachbarn vorgehen.
- Jede Nation muss sich auf eigene Faust durchkämpfen.
- Es gibt keine speziellen Missionen, abgesehen von Kreuzzügen (Katholiken) oder dem Dschihad (Muslime).

einmarschieren. Nachteil: Von dieser Position aus erreichen Sie andere Ländereien nur über den Seeweg. Eine gefährliche Sache, denn angriffslustige Freibeuter versenken schon mal gerne Ihre gesamte Flotte.

Neben den Völkern der Gallier, Karthager oder Mazedonier werden auch die übrigen römischen Cliquen im Laufe des Endlosspiels zu Rivalen. Anfangs stehen zwar alle drei Häuser im Dienste des römischen Senats, im weiteren Verlauf entflammt jedoch ein Machtkampf um die Vorherrschaft im Staat. Nur wer als Sieger aus diesem Bürgerkrieg hervorgeht, kann sich später den kaiserlichen Lorbeerkranz aufsetzen.

Nimm zwei

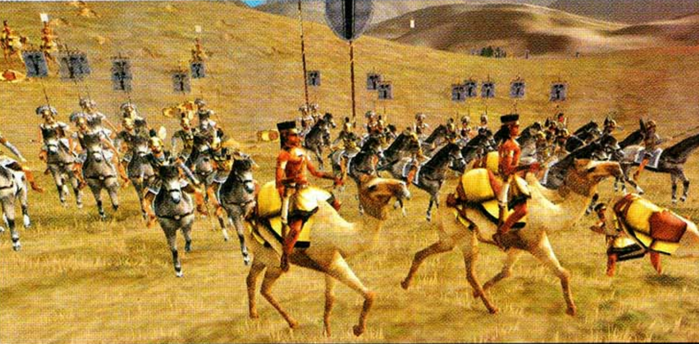
Die **Total War**-Serie präsentierte stets zwei Spiele in einem: einen süchtig machenden Rundenstrategie-Part und die in Echtzeit ablaufenden Taktikschlachten. Beides spielt sich grundverschieden, was in der Vergangenheit nicht unbedingt jedem PC-Strategen gefiel.

Auch **Rome: Total War** führt die Tradition „Zwei Spiele zum Preis von einem" fort. Strategische Entscheidungen treffen Sie rundenbasiert auf einer dreidimensionalen, animierten Landkarte Europas. Hier kontrollieren Sie beispielsweise die Steuereinnahmen Ihrer Ländereien, vergeben Bauaufträge für Gebäude wie Kasernen oder Tempel, stampfen neue Legionen aus dem Boden, nehmen Missionen des römischen Senats an, planen Angriffe auf Nachbarstaaten oder schließen Bündnisse und Verträge mit einer der übrigen 19 Fraktionen.

Sobald zwei feindliche Armeen auf der Karte aufeinander



ES BRENNT Gegen unsere Katapulte sind selbst gut gerüstete Speerträger machtlos.



VERWÜSTET Ägyptische Kameltruppen fliehen vor unserer Kavallerie.

Die zwei Gesichter Romes

Aus der Vogelsicht
Im Strategie-Modus behalten Sie Ihre Provinzen und die Machenschaften Ihrer Nachbarn im Auge. Aktionen wie Angriffe, diplomatische Beziehungen und finanzielle Angelegenheiten finden hier statt.

Zeichen setzen
Die Namen der eroberten Städte sind grün unterlegt. Die Leisten unter jeder Provinz zeigen unter anderem unsere Steuereinnahmen und die Stimmung der Bürger. Die Menschen in Larissa stehen vor dem Aufstand.

Wir blicken durch
Die Weltkarte zeigt uns, dass wir noch gar nicht so viel erobert haben. Nur der grüne Bereich ist in unserem Besitz. Zum Vergleich: Die Familie der Julier (rot) hat ihren Einfluss im Norden von Europa ausgeweitet.



Einfach heerlich!
Wir sind stark: Von 20 möglichen Truppen in einer Stadt haben wir bereits 15 aufgestellt. Die Häkchen in den Einheitenporträts spiegeln die Erfahrung der Soldaten wider. Die Schwerter zeigen uns, dass unsere Krieger über bessere Waffen verfügen.

Vorsicht, Baustelle!
Ein guter Statthalter weiß immer, was zu tun ist. Die Schaltflächen für den Gebäudebau, die Ausbildung von Soldaten sowie ein Statistikmenü unserer Provinzen finden wir in diesem Menü. Außerdem haben wir hier unsere Finanzlage ständig im Blick.

Krieg und Frieden

Sie möchten Ihr Volk vor dem Chaos des Kriegs bewahren? Kein Problem!

Verhandlungssache
Überzeugte Pazifisten kommen zwar um militärische Auseinandersetzungen nicht herum, ein Krieg lässt sich allerdings häufig durch Diplomatie vermeiden. Erfahrene Vermittler schließen Bündnisse ab, kaufen Provinzen und Karteninformationen ein oder erreichen regelmäßige Tributzahlungen. Der Haken: Wer mit einer Fraktion Kriege führt, muss zuerst einen Waffenstillstand erkaufen. Unter Umständen wird dies eine teure Angelegenheit.



treffen, wechselt **Rome: Total War** in den Taktik-Modus: In Echtzeit und schmuckem 3D-Gewand stehen sich die Armeen gegenüber, anstelle einzelner Soldaten bewegen Sie komplette Formationen aus Speerträgern, Schwertkämpfern oder Bogenschützen über das Schlachtfeld. Wichtige strategische Besonderheit: Wenn die Truppen an einem Fluss oder in der Nähe einer Siedlung aufeinander treffen, generiert die **Rome**-Engine ein verblüffend genaues 3D-Terrain ebenjener Landschaft. Wer seinen Gegner in einer Talsohle stellt, blickt auch in der anschließenden Taktik-Schlacht von den angrenzenden Berghängen auf den eingeschlossenen Feind herab.

Auf in die Schlacht!

Um eine bessere Vorstellung vom Spielablauf zu bekommen, begleiten Sie uns einfach mal auf einem unserer Eroberungsfeldzüge. Inmitten von Spionageaktionen, Attentaten und diplomatischen Verhandlungen bekommen wir einen großen Auftrag vom Senat. Die Siedlung Apollonia ist dem mächtigen römischen Reich ein Dorn im Auge. Innerhalb von zehn Runden sollen wir die abtrünnigen Griechen auf den richtigen Weg zurückbringen. Unsere kleine Armee aus Bogenschützen, Schwertkämpfern und Speerträgern ist für eine Eroberung nicht effektiv genug. Eine Kavallerie muss her. Wir lassen uns drei Runden Zeit und bilden die fehlenden Reitertruppen aus. Anschließend verladen wir die Streitkräfte auf die Schiffe der Kriegsflotte und segeln gen Osten, um die Aufgabe zu erfüllen. Am feindlichen Ufer steht unser General vor einer wichtigen strategischen Entscheidung. Wir könnten die Siedlung belagern und somit das Leben unserer Männer schonen oder wir greifen an und riskieren hohe Verluste. Ein Blick in das Statistikmenü der gegnerischen Stadt zeigt jedoch, dass Apollonia im Falle einer Belagerung erst in acht Runden aufgeben würde. Zu wenig, denn wir haben nur noch sechs, um den Senat zufrieden zu stellen. Uns bleibt nichts anderes übrig, als den Pfad des Kriegs zu bestreiten.

Mit einem Klick auf die Siedlung wechselt **Rome** in den Schlacht-Modus und präsentiert sich von seiner schönsten Seite. Vor unseren Augen liegt eine bezaubernde griechische Stadt. Jedes vom Herrscher erbaute Gebäude ist zu finden – Waffenschmieden, Kasernen, öffentliche Bäder und vieles mehr. Aber auch die Mauern, die unsere Truppen erst überwinden müssen. Zum Glück haben einige Infanteristen meterhohe Leitern. Unter heftigem Beschuss durch gegnerische Bogenschützen erklimmen unse-

Zwei Spiele in einem: Rome: Total War beschäftigt gelehrte Diplomaten und mutige Kriegsherren. Ein Segen für Strategen und Heeresführer. Natürlich kommt das eine nicht ohne das andere aus. Wie das funktioniert? Lesen Sie selbst!



Auf in die Schlacht! Schlachten wie diese gehören zu den spektakulärsten der Spielgeschichte. Das Heer der Gallier trifft auf die Julier. Die Kriegsschreie der Soldaten sorgen zusammen mit epischer Hintergrundmusik für Gänsehaut.

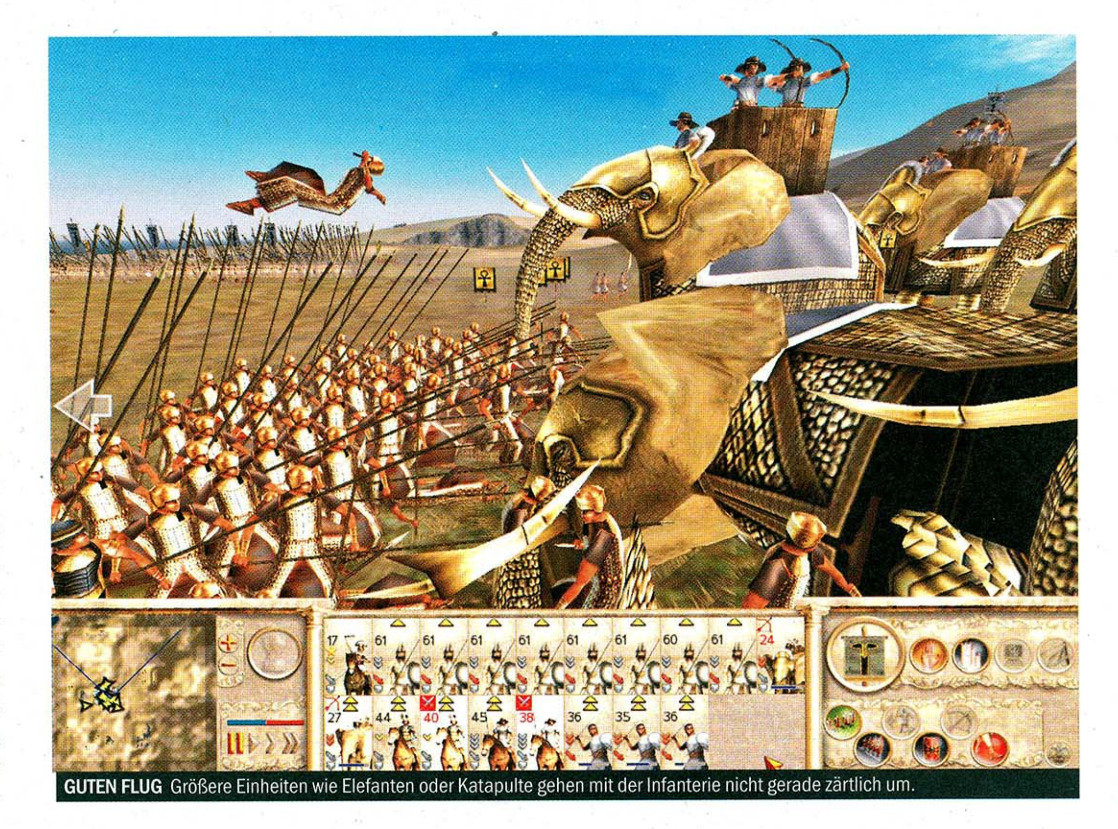
Kein Sieg ohne Mut Wir haben es nicht leicht. Unsere Krieger sind deutlich in der Unterzahl. Manch ein Soldat verliert dabei seine Tapferkeit und flieht vom Schlachtfeld. Wenn das passiert, färbt sich sein Wappen weiß.

Zu Befehl! Unsere Soldaten haben einige Tricks auf Lager. So zünden die Bogenschützen ihre Pfeile an, während die Speerträger eine Phalanx bilden. Auch die Laufgeschwindigkeit der Truppen stellen wir hier ein.

Geschwindigkeitsrausch Wenn's mal wieder länger dauert: Zwei- und dreifache Geschwindigkeit beschleunigt den Ablauf der Schlacht. Wenn das zu schnell geht, pausieren wir einfach das Spiel und erteilen in aller Ruhe unsere Befehle. Die Truppen setzen sie dann in die Tat um.

Krieg im Tierreich Selbst die Vierbeiner ziehen mit in die Schlacht. Die Gallier verfügen über Kampfhunde, Karthager setzen Elefanten ein. Die Icons zeigen uns Informationen über die verbleibenden Einheiten, ihre Aktionen, Status und Fortschritt an.

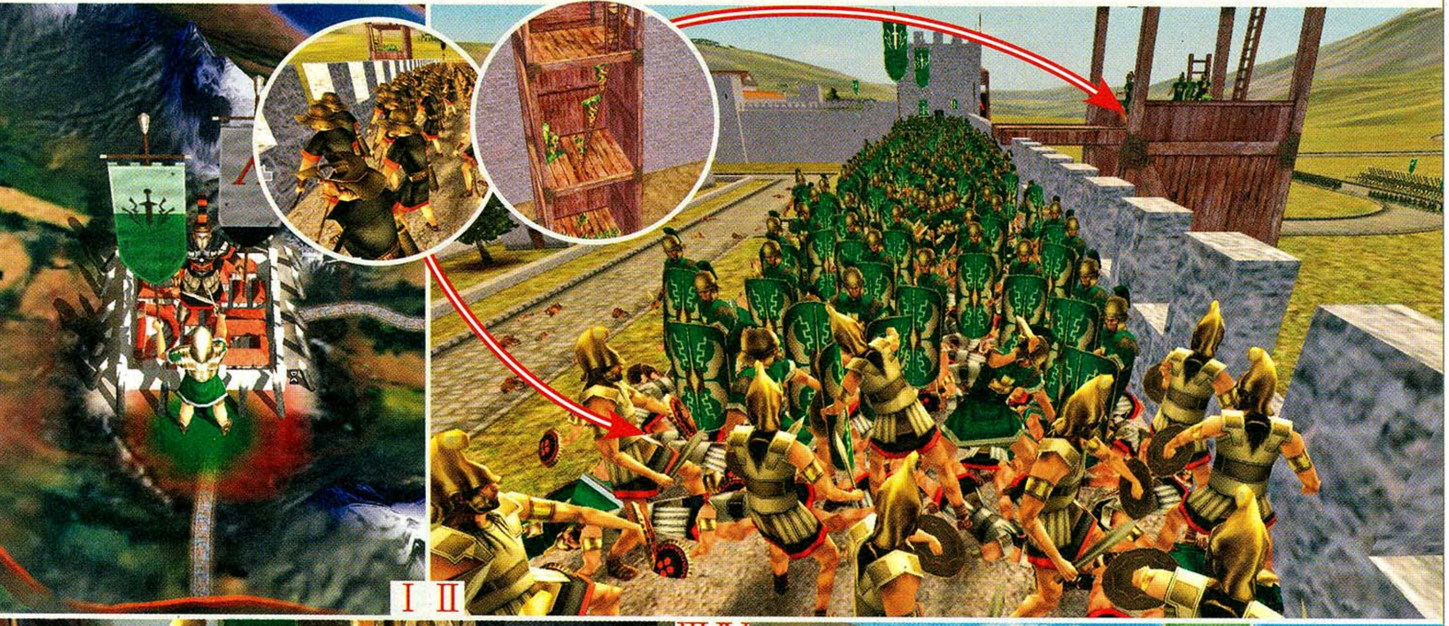
re tapferen Krieger den Schutzwall. Oben angekommen, stürzen sie sich sofort auf die feindlichen Bogenschützen. Sie leisten erbitterten Widerstand, doch im Nahkampf haben sie keine Chance. Mit panischen Schreien fallen sie von der Mauer. Unsere Truppen dagegen schicken wir durch die Türme nach unten und öffnen das Stadttor von innen. Der Weg für die Kavallerie ist frei. Als der Feind die anstürmende Unmenge von Reitern sieht, zieht er sich in die Mitte von Apollonia zurück. Unsere Soldaten jagen ihm hinterher und bereiten sich durch lautes Kriegsgebrüll auf die finale Schlacht vor. Doch unser plötzliches Aufkommen versetzt die gegnerischen Verteidiger in Angst und Schrecken. Nur die Garde des Generals behält ihren Mut und stellt sich unseren ankommenden Kavalleristen entgegen. Umsonst, denn der Widerstand ist zwecklos. Eini-

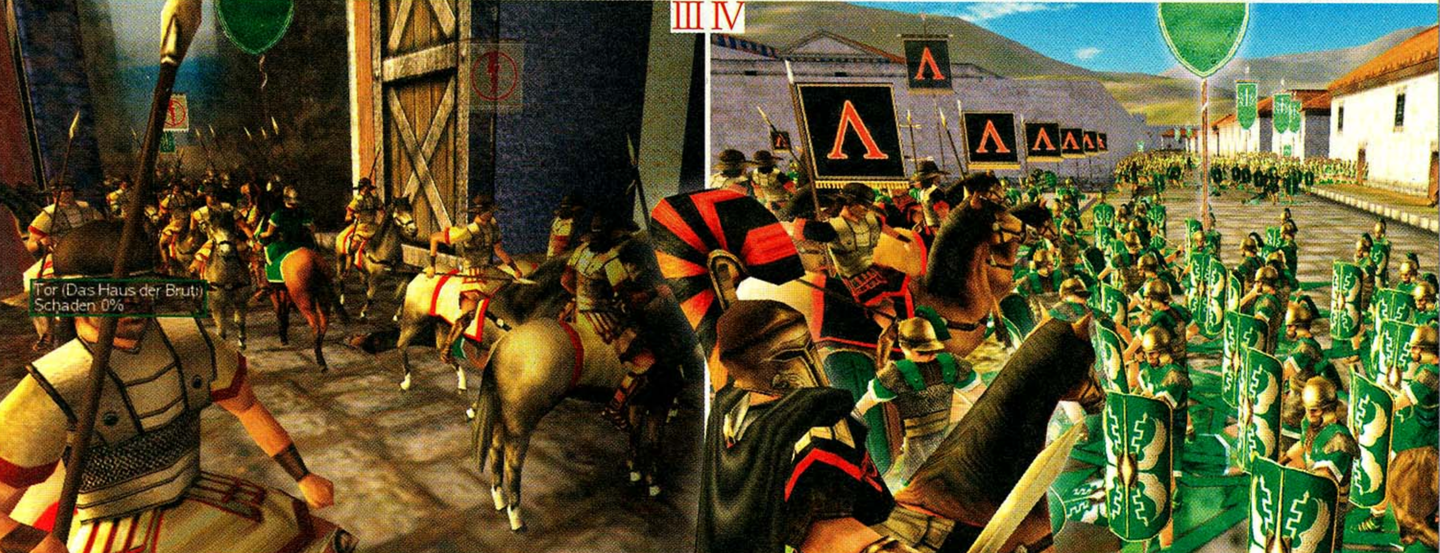


GUTEN FLUG Größere Einheiten wie Elefanten oder Katapulte gehen mit der Infanterie nicht gerade zärtlich um.

Aus dem Handbuch für Feldherren: Die Eroberung einer Stadt in vier Schritten

Zu wenig Ländereien? Eine neue Provinz muss her! Diplomatische Verhandlungen haben nichts gebracht, also werden wir eine Stadt mit Gewalt einnehmen müssen.





I Gefundenes Fressen Die Wappen zeigen, dass die griechische Stadt eine deutlich kleinere Armee hat als wir. Wunderbar! Wir rechnen mit einem geringen Widerstand und geben den Befehl zum Angriff.

II In Stein gebissen Mist! Der Feind positioniert seine Bogenschützen auf der Mauer (siehe Ausschnitt links). Mit Belagerungstürmen (Ausschnitt rechts) kommen wir auf die Zinnen.

III Der Weg ist frei! Die Gegner auf dem Schutzwall sind erledigt. Unsere Soldaten stürmen nach unten und öffnen das Tor für die Kavallerie. Jetzt kann uns nichts mehr aufhalten.

IV Grande Finale In der Stadtmitte kommt es zum Entscheidungskampf. Der gegnerische General (zu Pferd mit Hahnenkamm auf dem Helm) stellt sich seinem letzten großen Kampf.

ge Minuten später besiegen wir auch den letzten Gegner. Apollonia gehört uns!

Faszination Rom?

Keine Frage, **Rome: Total War** sieht spektakulär aus und verleiht Ihnen das Gefühl, ein mächtiger Herrscher zu sein. Tausende von Soldaten tummeln sich auf dem Schlachtfeld, Amok laufende Elefanten stampfen alles in den Boden und wahre Schauer aus Pfeilen und Speeren prasseln auf Ihre Armee ein. In solchen Momenten vergisst man schnell seine Krieger und betrachtet die epischen Schlachten aus der Nahansicht. Szenen wie in **Rome: Total War** bekommen Sie sonst höchstens in Filmen à la **Gladiator**, **Troja** oder **Alexander** zu sehen. Doch so spektakulär die Gefechte auch sind, mehr als eine nette Beigabe stellen sie nicht dar. Nachdem wir uns an den Kämpfen satt gesehen hatten, galt unsere Aufmerksamkeit voll und ganz dem Strategie-Modus. Dieser macht mit seiner an das Brettspiel **Risiko** angelehnten Weltkarte schlichtweg süchtig. Auch nach Redaktionsschluss konnten wir nicht unsere Finger von Intrigen, Machtspielen und wirtschaftlichen Beziehungen lassen. Doch selbst hier stellt sich leider nach einiger Zeit eine gewisse Monotonie ein. Zwar ließ sich der Entwickler eine so genannte Marius-Reformation einfallen, die für neue militärische Einheiten sorgt, jedoch wiederholen sich viele Aufträge. Die meisten laufen auf militärische Auseinandersetzungen hinaus, mehr Abwechslung hätte **Rome** sicherlich gut getan. Ein Lob hat sich dagegen die Bedienung von **Total War** verdient: **Rome** ist komplex, aber in keiner Weise kompliziert. Die Steuerung ist selbst für Anfänger geeignet und Ihr Ratgeber steht Ihnen jederzeit zur Verfügung, auch wenn noch einige Bugs die Feldzüge trüben. Spielerisch setzt der Titel sicherlich keine neuen Maßstäbe, schließlich haben wir schon vieles beim Vorgänger gesehen. Aber für alle Strategie-Fans ist das antike Rom einfach ein Muss! (dg)

IM WETTBEWERB

KNIGHTS OF HONOR TEST IN PCG 11/04	MEDIEVAL: TOTAL WAR TEST IN PCG 10/02	ROME: TOTAL WAR TEST IN PCG 11/04
TECHNIK		
SCHULNOTE (69%)	**SCHULNOTE** (74%)	**SCHULNOTE** (85%)
+ Riesige Armeen im Taktik-Modus – Veraltete 2D-Grafik – Schlachten nicht überschaubar	+ Tausende von Einheiten im Schlacht-Modus + Akkurate Umsetzung der Soldaten – Schlichte Optik	+ Schöne 3D-Grafik + Terrain und Jahreszeit wirken sich auf die Optik der Taktik-Schlachten aus. – Hohe Hardware-Anforderungen – Verwaschene Texturen
ATMOSPHÄRE		
SCHULNOTE (81%)	**SCHULNOTE** (79%)	**SCHULNOTE** (82%)
+ Detailliertes Mittelalterszenario + Lebendig wirkende Computergegner + Überraschende Ereignisse – Eintöniger Soundtrack – Keine ländertypischen Bauten	+ Detailliertes Mittelalterszenario + Immenser Suchtfaktor – Mit zunehmender Zahl der Länder unübersichtlich – Eintöniger Soundtrack	+ Hohe Identifikation mit antiken Herrschern + Hoher Suchtfaktor des Vorgängers erhalten + Komplexe zwischenstaatliche Beziehungen + Sound und Sprachausgabe gelungen – Mit zunehmenden Ländern unübersichtlich
SPIELDESIGN		
SCHULNOTE (79%)	**SCHULNOTE** (63%)	**SCHULNOTE** (80%)
+ Fordernde Gegner + Motivierendes Errungenschaftensystem – Miserable Steuerung	+ Sehr gute Steuerung + Historische Schlachten + Hohe Interaktion mit fremden Ländern – Spiel-Modi passen nicht so recht zusammen. – Nervige Ereignisfenster	+ Sehr gute Steuerung + Historische Schlachten + Hohe Interaktion mit fremden Ländern – Taktik-Modus schwächer als Strategie-Modus – Aufträge wiederholen sich oft.
MULTIPLAYER		
SCHULNOTE (76%)	**SCHULNOTE** (85%)	**SCHULNOTE** (86%)
+ Rasanter König-der-Türme-Modus + Historische Schlachten nachspielbar – Kein Eroberungs-Modus	+ Taktische Vorgehensweise möglich + Sehr spannende Armee-Gefechte + Tausende von Einheiten im Schlacht-Modus – Nur Schlacht-Modus spielbar	+ Taktische Vorgehensweise möglich + Spannende Armee-Gefechte + Tausende von Einheiten im Schlacht-Modus – Nur Schlacht-Modus spielbar
SPIELSPASS		
SCHULNOTE (79%)	**SCHULNOTE** (80%)	**SCHULNOTE** (84%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT — 15 STD. / 30 STD. / 45 STD. / 60 STD.

Knights of Honor	Medieval: Total War	Rome: Total War
Spieldauer (Einzelspieler): 60 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 60 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 60 Stunden



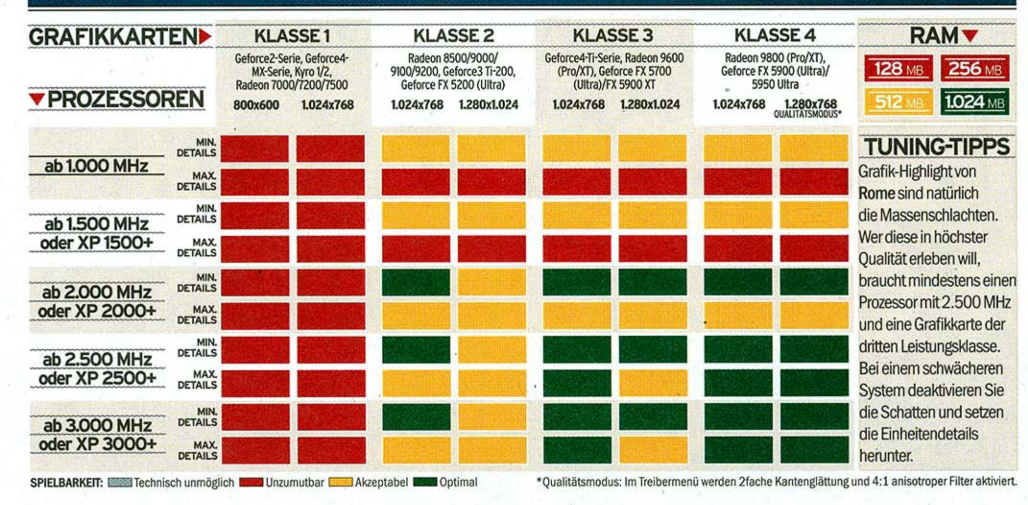
1 Dank der intuitiven Steuerung und einer guten Beraterfunktion stellt sich nach der Eroberung der ersten Provinzen sofort die gleiche Sucht wie beim Vorgänger ein.

2 Spektakuläre Schlachten ziehen einen mitten ins Geschehen. Der Spieler erfüllt die Aufträge des Senats und startet auch eigene Eroberungsfeldzüge.

3 Mit der Größe Ihres Reichs steigt auch der Verwaltungsaufwand. Ab jetzt überspringt der Spieler die Schlachten und sorgt lieber für seine Provinzen.

4 Eine gewisse Monotonie stellt sich ein. Viele Aufträge und Ereignisse wiederholen sich. Nur selten passiert etwas Neues wie Marius' Reformation.

LEISTUNGS-CHECK



GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500 — 800x600	KLASSE 1 — 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra) — 1.024x768	KLASSE 2 — 1.280x1.024	KLASSE 3: Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT — 1.024x768	KLASSE 3 — 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra — 1.024x768	KLASSE 4 — 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 1.000 MHz	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

RAM ▼

128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB

TUNING-TIPPS

Grafik-Highlight von **Rome** sind natürlich die Massenschlachten. Wer diese in höchster Qualität erleben will, braucht mindestens einen Prozessor mit 2.500 MHz und eine Grafikkarte der dritten Leistungsklasse. Bei einem schwächeren System deaktivieren Sie die Schatten und setzen die Einheitendetails herunter.

ROME: TOTAL WAR

CA. € 40,-
30.09.2004

DIRK GOODING



„Ist Rome eine Droge oder warum bin ich danach süchtig?"

Medieval: Total War gehört zu meinen persönlichen Top-3-Spielen – erst kürzlich habe ich die leicht verstaubte Packung wieder ausgegraben und als englischer Feldherr erst die Schotten und dann Europa unterworfen. Daher war ich gespannt, ob **Rome: Total War** tatsächlich mehr ist als nur ein Grafik-Update mit neuen Einheiten. Und siehe da, Entwickler Creative Assembly hat es geschafft, das geniale Spielprinzip der **Total War**-Serie so an das Römer-Szenario anzupassen, dass ich mich tatsächlich wie Julius Cäsar fühle. Klarer Fall wie schon beim Vorgänger: Für mich persönlich gibt es derzeit kein besseres Strategiespiel!

PETRA FRÖHLICH



„Fünfmal hintereinander einen Hafen blockieren – auf Dauer etwas eintönig."

Tagelang faszinierte mich **Rome** bis ins letzte Detail: Ich spiele aus Geschichtsbüchern bekannte Schlachten nach, verhandle mit fremden Nationen, schließe Bündnisse ab und stärke meine Macht, um den römischen Senat zu kippen. Über kurz oder lang wird **Total War** etwas eintönig. Viele Missionen wiederholen sich doch sehr, an manchen Stellen wünschte ich mir mehr Abwechslung. Die toll inszenierten Schlachten verlieren ihren anfänglichen Zauber, da ich die meiste Zeit für den Strategie-Modus aufwende. Doch wer Strategiespiele mit historischem Einschlag mag, wird für lange Zeit nicht mehr von **Rome** wegzubekommen sein.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Creative Assembly
Studionote: Gut
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Zwei Spielprinzipien
+ Weitere Nationen freispielbar
+ Gute Gegner-KI
– Wird mit zunehmender Spielzeit eintönig
– Relativ hohe Hardwareanforderungen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
84	Grafik	Gut (82)
	Sound	Gut (84)
	Steuerung	Gut (89)
	Mehrspieler	Gut (86)



Warhammer 40k: Dawn of War

Das ist der War-Hammer: Explosionen über Explosionen im bestaussehenden Echtzeit-Strategiespiel seit C&C Generäle und Ground Control 2.



Warhammer 40k ist ein bisschen wie Schach für Leute mit Fantasie: Mitspieler schieben abwechselnd ihre Mini-Figuren übers imaginäre Schlachtfeld, beim Angriff fallen die Würfel. Hinter jeder Einheit steht ein Berg an erdachten Geschichten, nachlesbar in Büchern, die Namen tragen wie „Codex für den Orden der Blood Angels". Aus dieser Fantasiewelt für Tabletop-Fans ist ein Computerspiel für die Masse geworden: Nach den gängigen Regeln der Echtzeit-Strategie liefern sich in **Dawn of War** vier Rassen Material- und Massenschlachten, die selbst grafikverwöhnte Generäle aus **Command & Conquer** zum Staunen bringen.

Auf- und ausbauen

Vom ruhigen, rundenbasierten Spielfluss der Tabletop-Vorlage ist in **Dawn of War** wenig übrig, stattdessen herrscht Echtzeit-Hektik. Der Aufbau-Part umfasst keine zehn Mausklicks: Hier ein Gebäude, da ein Depot und die Fließbandproduktion kann starten. Statt einzelner Einheiten produzieren Sie häufig gleich Truppen: Marines etwa kommen im Dreierpack aus den Baracken und lassen sich unabhängig vom Ausbildungslager vervielfältigen. Das geht so lange, bis das Einheitenlimit erreicht ist. Ruck, zuck steht damit eine Armee, die zu Eroberungszügen taugt. Starke Einheiten, Sanitäter oder Zauberer beispielsweise sind der Spiel-Balance zuliebe Einzelgänger. Solche Figuren gliedern Sie in eine bestehende Gruppe ein, um Zusatzfähigkeiten wie beschleunigte Regenerationsraten zu bewirken.

Die Ressourcen-Beschaffung ist genauso kompakt wie der Aufbau-Aspekt. Ressourcen, das heißt nicht Gold, Stein oder Mana, sondern Requisition. Gemeint ist laut Handbuch „die Wichtigkeit Ihrer Kampagne im


MATERIALSCHLACHT Wenn die Artillerie feuert, rumst es ganz gewaltig.


GETÜMMEL Die Verhältnisse stimmen: Dämonen überragen die kleinen Fußsoldaten.

Kontext des imperialen Krieges" – einfach: Kernpunkte auf der Karte einnehmen, Turm draufsetzen, fertig. Je mehr Kernpunkte Sie belagern, desto schneller wird Requisition angehäuft. Stinknormal dagegen die zweite Ressource: Plasma-Generatoren. Diese schaffen Energie, die vor allem Vehikel und Upgrades beanspruchen. Mehr brauchen Sie nicht, um das Schlachtfeld mit Infanterie und Artillerie zu füllen, dass es nur so kracht.

Solo-Schwächen

In elf Missionen verfolgen Sie eine Story, gestrickt aus Standards: Da sind die dämlichen Orks, von einem Drahtzieher missbraucht; da sind schlummernde Dämonen, deren Auferstehung das Ende der Welt besiegeln würde; da sind Helden, die heroische Ansprachen halten. Man ließ sich deutlich von **Warcraft 3** inspirieren, ohne dessen erzählerische Güte zu erreichen. Größtes Spaßhindernis: Statt die Geschichte aus wechselnden Blickwinkeln spielbar zu machen, wozu die vier Rassen eigentlich die Vorlage bilden, schlagen Sie den Feldzug nur unter dem Banner der Space Marines. Hier ließen die Programmierer gewaltiges Potenzial brachliegen.

Ähnlich unkreativ die Missionen der Einzelspieler-Kampagne: Von Anfang bis Ende bauen Sie Basen und rollen als gigantische Planierraupe über den Gegner. Man fühlt sich ob des immer wiederkehrenden Spielablaufs schnell eingesperrt in eine Endlosschleife. Nach rund zwölf Stunden naht dann doch das Ende – sogar etwas zu schnell, wofür die KI Schuld trägt. Der Computer rennt wie ein gigantischer Sturschädel gegen Verteidigungswälle und verheizt kostbare Einheiten als Kanonenfutter, ohne dazuzulernen. Er ist gar so besessen in seiner Absicht zu zerstören, dass er blindlings auf Geschütztürme ballert, obwohl diese ein Arbeiter zeitgleich vor dem Auseinanderfallen bewahrt. Selbst in den zwei höheren Schwierigkeitsgraden bestehen, bleiben solche Logikfehler bestehen, es ändert sich lediglich die Häufigkeit seiner Angriffe und die Geschwindigkeit, in der er expandiert.

Trotzdem ist der Spaßfaktor so hoch, dass man nicht ruht bis zur Endsequenz: Stück für Stück werden neue Einheiten freigeschaltet, die man unbedingt ausprobieren möchte. Und regelmäßig verfrachtet **Dawn of War** das Kampfgeschehen ins neue Umfeld: Von zerfurchten Städten



ROBOTERKICK Mechanisierte Einheiten treten mit den Füßen nach Panzern.



KAMPFMASCHINE Marines sind gegen solche Ork-Krieger im Nahkampf chancenlos.

auf rote Wüstenplaneten, von dschungelähnlichen Wäldern in verschneite Gebirge – die abwechslungsreiche Grafikverpackung entschärft den Nachteil der immer gleichen Missionsabläufe.

In Stahlgewittern

Wäre **Dawn of War** eine Frau, sie trüge ob ihrer optischen Vollkommenheit sofort den Titel Miss Universum: Was sich hier auf dem Bildschirm abspielt, löst **C&C Generäle** und **Ground Control 2** als schönste Echtzeit-Strategiespiele ab. Selbst der für gewöhnlich unspektakuläre Basis-Aufbau ist aufwendig inszeniert: Gibt man beispielsweise einen Panzer in Auftrag, schraubt sich ein Transportflugzeug von oben heran und setzt das Vehikel auf den Landeplatz der Produktionsstätte ab, um nach getaner Lieferung wieder zischend abzuheben. Baut man ein Gebäude, schießt selbiges in Rohform wie ein Komet vom Himmel und lässt beim Aufprall den Bildschirm erbeben. Ihre Arbeiter verpassen dem Klotz schließlich die richtige Form.

Seinen wahren Glanz aber zeigt **Dawn of War**, wenn Einheiten aufeinander treffen. Massenschlachten führen zur Reizüberflutung: Kunterbunte

EPISCHE SCHLACHTEN Wenn sich solche Polygon-Armeen gegenüberstehen, kommt die Grafikkarte ins Schwitzen.

Kampf der Giganten

Drei der vier Rassen beschwören bildschirmbreite Monster, die wir Ihnen hier in Aktion präsentieren.



Squiggoth
Auf seinem Buckel: Geschütztürme. Auf seiner Nase: ein Horn, mit dem sich der orkische Squiggoth durch die Gegner mäht.



Bloodthirster
Die Chaos Marines beschwören einen Dämon, der nur dann keine Energie verliert, wenn er Opfer mit seiner Axt bearbeitet.



Avatar
Die Eldar-Fraktion ruft einen schwertkämpfenden Flammengott herbei, der austeilt wie der Bloodthirster, aber mehr einsteckt.

Rassentreffen

Die vier Rassen und deren coolsten Einheiten im Überblick.



Space Marines

- Die Artillerie verfügt über die längste Reichweite aller Rassen.
- Dank charismatischer Truppenführer ist die Moral stets hoch.
- Anti-Zauberer-Fähigkeiten setzen vor allem den Chaos Marines zu.
- Die Standardeinheiten – Space Marines – sind sehr teuer.

Coolste Einheit: Land Raider
Der Riesenpanzer schießt nicht nur gewaltige Laserstrahlen, die Einheiten und Gebäude gleichermaßen beschädigen, sondern kann auch Marines heil durchs Kreuzfeuer transportieren.



Chaos Marines

- Verfügen über die teuersten, aber stärksten Nahkampfeinheiten
- Überraschungseffekt : Dämonen lassen sich ins Schlachtfeld beamen.
- Chaos-Zauberer zerstören die Moral der Gegner.
- Viel Detailarbeit ist notwendig, um die teuren Einheiten richtig zu lenken.

Coolste Einheit: Defiler
Wie eine mechanische Spinne stapft der Defiler über den Boden. Im Nahkampf kommen Zangenhände und Flammenwerfer zum Einsatz, ansonsten rattert das Schnellfeuergewehr.



Orks

- Billige und schnelle Einheitenproduktion: Masse statt Klasse
- Orks zielen schlecht auf Distanz, sind aber die stärksten Nahkämpfer.
- Viele schnelle Vehikel bilden die optimale Truppenunterstützung.
- Kampfmoral bleibt in großen Truppen dank Herdentrieb unbeeinflusst

Coolste Einheit: Killa Kan
Der Killa Kan schaut aus wie ein wandelnder Dosenöffner, ist aber in Wahrheit auf die fachgerechte Zerlegung gegnerischer Panzer und Gebäude spezialisiert. Dummerweise kann er kaum Treffer einstecken.



Eldar

- Viele Einheiten richten gewaltigen Schaden an, halten aber nicht viel aus.
- Mix ist notwendig: Keine Alleskönner, aber viele Spezialisten
- Als schnellste Rasse im Spiel eignet sie sich für Hit&Run-Attacken
- Selbst schwere Vehikel bewegen sich außerordentlich schnell fort.

Coolste Einheit: Farseer
Der Farseer beschwört Blitze, die ganze Gegnerhorden außer Gefecht setzen. Geschickter Einsatz des Farseers kann den Ausgang einer Schlacht bestimmen.

WARHAMMER 40.000

Sämtliche der Figuren im Spiel, etwa der hier abgebildete Dreadnought, sind bis ins Detail der Warhammer-40k-Vorlage nachempfunden worden. Auf den Rüstungen der Einheiten erkennen Sie sogar die richtigen Banner.

XXL-Explosionen folgen Schlag auf Schlag, Rauchfahnen gleiten kreuz und quer, dazwischen wuseln in wundervoll ausgearbeiteten Animationen die Kämpfer. Ein Highlight ist, wenn Roboter ins Geschehen drängen. Die überragen normale Fußsoldaten um ein Vielfaches und ihr Kampfstil schaut aus, als wäre Godzilla höchstpersönlich der Trainer gewesen. Mechs beispielsweise packen ihre Opfer mit Zangenhänden und werfen sie wie leer getrunkene Getränkebüchsen übers Spielfeld. Andere Einheiten vollziehen sorgsam choreographierte Rundumschläge, um sich aus Umzingelungen zu befreien, oder pusten mit dem Flammenwerfer Feuerstöße reihum ins Getümmel.

In solchen Sequenzen schimmert die rudimentäre Physik-Engine durch: Figuren fliegen, von Eisenfäusten getroffen, meterhoch durch die Luft; die Druckwellen einschlagender Raketen schleudern Soldaten nach hinten; explodierende Geschütztürme ermöglichen den darauf stationierten Orks einen Freiflug – sämtliche Massenschlachten schauen aus, als wären sie vorher einstudiert worden. Erstaunlich auch, wie detailreich die Einheiten erscheinen, wenn man mit dem Mausrad ins Geschehen zoomt: Aus nächster Nähe erkennen Sie die bläulichen Blitze, die die Schwerter der Space-Marine-Helden durchzucken; Sie erspähen die feinen Banner auf den Rüstungen, sehen deutlich die Munitionsketten, wie sie aus Waffen ragen. Wenn Sie also beim Spielen ein Röcheln vernehmen, keine Bange – es ist nur die Grafikkarte.

Mehrspieler, mehr Freude

Im Mehrspieler-Modus verpufft der Kritikpunkt des monotonen Kampagnen-Verlaufs. Auf 21 Karten legen Sie rasante Echtzeit-Schlachten hin: Wenige Minuten nach Spielbeginn rattern bereits die Maschinengewehre. Wie in Blizzards Echtzeit-Strategiespielen erfordern die vier Rassen unterschiedliche Vorgehensweisen. Während sich die Space Marines auf Technik und Panzerungen verlassen, setzen die Orks auf Masse: Die grünen Monster stellen Whaaagh!-Türme in die Gegend, um ihr Bevölkerungslimit in astronomische Höhen zu heben. Partien verlaufen dank der ausgeprägten Vor- und Nachteile stets anders.

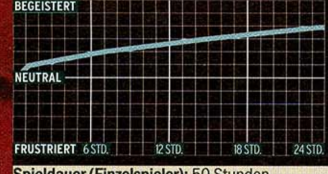
Damit hat **Dawn of War** vor allem eines mit der Tabletop-Vorlage gemein: 100%iger Spaß entsteht nur mit menschlichen Gegenspielern. (tw)

IM WETTBEWERB

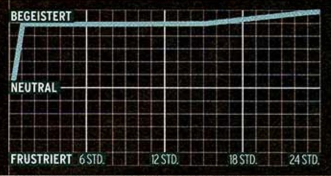


C&C GENERÄLE TEST IN PCG PCG 03/03	WARCRAFT 3 TEST IN PCG 08/02	DAWN OF WAR TEST IN PCG 10/04
GUT (88%)	**GUT** (82%)	**SEHR GUT** (92%)
+ Schöne Partikeleffekte + Bombastische Explosionen + Ausgefeilte Animationen – Hoher Detailgrad – Gute Sprachausgabe	+ Schöne Comic-Grafik + Liebevolle Animationen + Stimmungsvolle Geräuschkulisse + Niedrige Hardwareanforderungen – Wenige Polygone bei Einheiten	+ Fantastische Animationsvielfalt + Beeindruckende Partikeleffekte + Stimmungsvolle Umgebungsgrafik + Guter Soundtrack von Jeremy Soule – Hardwarehungrig
	ATMOSPHÄRE	
GUT (75%)	**SEHR GUT** (90%)	**GUT** (86%)
+ Bombastische Grafik und Sound – Zwischensequenzen nur in Spielgrafik – Keine fortlaufende Handlung – Roboter statt atmosphärischer Kriegsthematik	+ Hervorragendes Einheiten-Design + Schöne, fantasievolle Spielwelten + Grandiose Zwischensequenzen + Passende Musikuntermalung + Geniale Präsentation	+ Authentische **Warhammer**-Atmosphäre + Gute Sprachausgabe (englisch) + Intensive Kriegsatmosphäre – Klischeehafte Handlung – Nur Render-Vorspann
	SPIELDESIGN	
GUT (84%)	**SEHR GUT** (90%)	**GUT** (80%)
+ Übersichtliches Upgrade-Design + Fein ausgearbeitete Fraktionen + Sinnvolle Einheiten – Kaum Innovationen – Leichte KI-Mängel	+ Extrem innovative Missionen + Ausgeprägter Rollenspiel-Part + Sorgfältig designte Rassen + Komfortable Steuerung + Hoher Spielumfang	+ Gut ausgearbeitete Fraktionen + Unkompliziertes Ressourcen-System + Kompakter Aufbau-Part – Wenig Abwechslung – Nur eine Kampagne
	MULTIPLAYER	
SEHR GUT (92%)	**SEHR GUT** (93%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Drei spielbare Parteien + Spielbar über EAs Internet-Service	+ Spielbar übers Battle-Net + Vier Rassen bieten viele Möglichkeiten + Eingebautes Ladder-System	+ Vier Fraktionen + 21 gut designte Karten – Kein eigenständiger Internet-Service, sondern nur Gamespy
	SPIELSPASS	
GUT (85%)	**SEHR GUT** (92%)	**GUT** (85%)

MOTIVATIONSKURVEN



Spieldauer (Einzelspieler): 50 Stunden



Spieldauer (Einzelspieler): 50 Stunden

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT – 6 STD. – 12 STD. – 18 STD. – 24 STD. – 1 – 2 – 3 – 4

Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden




1 Überwältigende Grafik, einfaches Spielprinzip: **Dawn of War** ist sofort sympathisch. Die ersten Missionen laufen wunderbar geschmeidig ab.



2 Und auch die folgenden Missionen sind ohne Langweil-Aussetzer spielbar. Nur: Immer wieder bauen Sie eine Basis und überrennen den Gegner dann.



3 Schauplatzwechsel, Story-Wendungen und neue Einheiten folgen, aber die Missionen bleiben tatsächlich stets gleich – darunter leidet der Spaß.



4 Schade, bis zum Ende hin ist nur eine Rasse im Einzelspieler-Modus spielbar – und das, obwohl die anderen so viel besondere Einheiten zum Ausprobieren enthalten!

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▸ / ▾ PROZESSOREN		KLASSE 1: Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500 – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra) – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oderXP 1500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oderXP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oderXP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oderXP 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▾: 128 MB (Unzumutbar) | 256 MB (Akzeptabel) | 512 MB (Optimal) | 1.024 MB (Optimal)

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü wird 2-fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Damit **Dawn of War** mit allen Details flüssig läuft, brauchen Sie eine schnelle Grafikkarte wie die FX 5900 Ultra oder die 9800 Pro. Besitzer einer Pixel-Platine der dritten Leistungsklasse setzen die Werte für „Shadows" und „Lights" auf die mittlere Einstellung. Eine CPU mit 2.200 MHz reicht völlig aus.

WARHMMER 40K: DAWN OF WAR

CA. € 50.-
30.09.2004

THOMAS WEISS

„Solche Echtzeit-Schlachten verdienen einen würdigen Einzelspieler-Modus!"

Anstatt eine Rakete gen Himmel zu schießen, werde ich an Silvester feierlich **Dawn of War** spielen. Das hier gezündete Feuerwerk lässt jedes echte kaum dramatischer aussehen als Lichtzeichen mit einer Taschenlampe. Leider vergaßen die Entwickler unter all dem Grafik-Bombast, die Einzelspieler-Kampagne spannend zu machen: Missionsziele gleichen einander wie Eier und die Story recycelt tausendmal durchgekaute Häppchen um Weltherrschaft, schlafende Supermächte und Verrat. Trotz der fehlenden Kreativität bescheinige ich dem Titel ausgezeichnete Spielbarkeit: Selten habe ich so heftige virtuelle Echtzeit-Kriege geführt.

DIRK GOODING



„Der Mehrspieler-Modus ist dank simpler Steuerung und hohem Tempo ein Hit!"

Ich muss Thomas widersprechen. Die Story der Einzelspielerkampagne passt perfekt ins chaotische, brutale **Warhammer**-Universum und die Synchronsprecher tun ihr Übriges, damit sich eingefleischte Fans nicht enttäuscht abwenden. Was das Design der Missionen betrifft - gut, hier hätte ich von Relic etwas mehr erwartet, zumal das **Warhammer**-Universum genügend Ansätze für abwechslungsreichere Aufgaben bereithält. Ein echter Hit ist hingegen der Mehrspieler-Modus: Dank der simplen Steuerung behält man in den rasanten Gefechten stets die Kontrolle. Mir gefällt auch, dass man nicht endlos Zeit mit dem Aufbau einer Basis vertrödelt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Relic
Studionote: Gut
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Englisch (Englisch)
Zielgruppe: Einsteiger; Fortgeschrittene; Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.333 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Effektbeladene Grafik
+ Atemberaubende Schlachten
+ Vier Fraktionen
+ Spaßiger Mehrspieler-Modus
– Monotone Kampagne

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
85	Grafik	Sehr gut (92)
	Sound	Gut (84)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Gut (80)

Knights of Honor

Arme Ritter: Im Aufbauspiel Knights of Honor gehört mehr als Saufen, Rauben und Brandschatzen zum mittelalterlichen Berufsleben.

Wer sich für Städteplanung, Diplomatie und Handel so gar nicht begeistern kann, wird sich in der von Sunflowers (**Anno 1503**) veröffentlichten mittelalterlichen Eroberungssimulation schnell als Vasall eines Großreichs wiederfinden. Die eigenen Provinzen aufbauen, die Versorgung sichern, Armeen aufstellen und andere Länder erobern – klingt einfach? Ist es aber dank des enormen Tiefgangs, den **Knights of Honor** bietet, nicht.

Europa erobern

Schon das Tutorial trifft den Neuling am Hofe wie der Morgenstern von Prinz Eisenherz persönlich: Unmengen an Aufgaben warten auf den frisch gebackenen Hofherren. Da die Einführung kaum Anwendungsmöglichkeiten für das Gelernte bietet, fühlt man sich als Einsteiger schnell überfordert.

Zu Beginn der Einzelspielerkampagne entscheiden Sie sich zunächst für eines von drei Zeitaltern. Diese unterscheiden sich historisch korrekt durch die stärkere Zersplitterung des Kontinents von Epoche zu Epoche. So ringen im Frühmittelalter noch 47 Reiche um die Vorherrschaft, im Hochmittelalter schon 53 und im Spätmittelalter sind es sage und schreibe 60 Staaten, die Europa dominieren wollen.

Nahezu alle Reiche, die im europäischen Mittelalter eine Rolle gespielt haben, finden sich auch in der Auswahlliste wieder. Traditionelle mitteleuropäische Reiche, aber auch Königtümer wie Kasan in Osteuropa oder Jerusalem im arabischen Teil der Karte sorgen für Abwechslung im Spiel.

Zusätzlich zu den drei Schwierigkeits-Modi bestimmt auch die Auswahl des Königreichs den Anspruch: Große Reiche mit vielen Provinzen bieten sofort zu Beginn viele Ressourcen – ein Luxus, den sich Kleinstaaten wie Granada erst erkämpfen müssen.

Im Zentrum der Auseinandersetzungen: das mittelalterliche Europa. Um den rechtmäßigen Herrscher über den Kontinent zu bestimmen, treffen sich in regelmäßigen Abständen die Herrscher der sieben größten Länder und wählen den Mächtigsten unter sich. Wird man selbst auserkoren, ist das Spielziel erreicht. Für die rustikaleren Spieler bleibt die Möglichkeit, ganz Europa gewaltsam unter die eigene Herrschaft zu bringen und so die Wahl überflüssig werden zu lassen.

Komplett in Echtzeit

Knights of Honor läuft normalerweise in Echtzeit ab, zum Taktieren darf jedoch der Pausen-Modus genutzt werden. Eine Zeitanzeige gibt es allerdings nicht, der Wechsel zwischen Tag und Nacht ist der einzige spürbare Zeitfaktor.

Da die Schatzkammer am Anfang des Spiels noch so leer ist wie der Biervorrat nach einem ritterlichen Gelage, gehört der Abschluss von Handelsverträgen zu den ersten Aufgaben des neu-



en Königs. Neben Handelsverträgen lassen sich Nichtangriffspakte und Bündnisverträge mit den anderen Herrschern aushandeln. Möchte man die diplomatische Beziehung vertiefen, so kann man auch die eigenen Nachkommen mit denen der befreundeten Despoten verheiraten. Dies kann jedoch weitreichende Folgen haben, denn wenn der eigene König stirbt, haben eingeheiratete Prinzen plötzlich ebenfalls das Recht, Ländereien als Erbe einzufordern. Bei allen diplomatischen Aktivitäten spielen die Charaktereigenschaften der Staatschefs eine Rolle. Expansionistische Herrscher, die ein Auge auf das Kleinreich des Spielers geworfen haben, lassen sich nur mit Tributzahlungen zur Unterzeichnung von Friedens- oder gar Nichtangriffsverträgen überreden. Vertragsbrüche prägen sich in das jeweilige Herrschergedächtnis ein, bei zukünftigen Verhandlungen gilt man dann als unzuverlässig. Zu allem Überfluss nimmt einem die eigene Bevölkerung die Verfehlungen auch noch übel. Hohe Steuern, keine Vergnügungsmöglichkeiten und übermäßige Kriegsführung führen schnell zu Rebellionen. Mit barer Münze und dem Bau von Gotteshäusern lässt sich die königliche Machtposition jedoch wieder verbessern.

> „Bei allen diplomatischen Aktivitäten spielen die Charaktereigenschaften der verschiedenen Staatschefs immer eine Rolle."

Neun Ritter bilden den königlichen Hof bei **Knights of Honor**. Hier muss jeder Spieler gleich zu Beginn der Partie eine taktische Marschroute entwickeln, indem er seinen Hof aus Kaufleuten, Spionen, Klerikern, Marschällen, Grundherren und Bauherren zusammenstellt. Alle haben eigene Fähigkeiten, die es bei der Einstellung zu bedenken gilt. So füllen die Kaufleute zwar die königlichen Schatztruhen, geschützt werden diese jedoch durch die Marschälle, ohne die keine Armee aufgestellt werden kann. Da die



Wie weiland in Stronghold: Burgen erobern

Massenschlachten oder die Erstürmung einer Burg sind zwar etwas unübersichtlich, bringen aber ein wenig Action ins Ritterleben.



Zum Dreieck, zum Quadrat, zur Burg
Sorgfältig positionieren wir unsere Einheiten und weisen ihnen die geeigneten Formationen für den Sturm auf die feindliche Burg zu.



Vor dem Eintreten bitte anklopfen
Mit unserer Ramme bringen wir das gegnerische Tor zu Fall, unsere Truppen warten im Hintergrund auf den Durchbruch.



Mit der Tür ins Haus fallen
Das Tor ist gefallen, unsere Truppen stürmen die Burg. Die feindlichen Fußtruppen haben unserer Kavallerie nichts entgegenzusetzen.



Ritter Raubein
Während die letzten Truppen des Gegners das Weite suchen, legen unsere Bogenschützen mit Brandpfeilen seine Bauten in Schutt und Asche.

Herrscherfreuden dank Herrscherfreunden



Spezialisten: Ohne Helfer wird das Regieren in Knights of Honor so schwer wie ein Kettenhemd beim Frühsport.

Der Marschall:
- Rückgrat jeder Armee in **Knights of Honor**, rekrutiert Einheiten
- Kann mit steigender Erfahrung Spezialfähigkeiten erlernen

Der Kaufmann:
- Bereist Handelsrouten und importiert Rohstoffe, sorgt so für Gold
- Kann als Statthalter die Goldeinnahmen der Provinzen erhöhen

Der Spion:
- Infiltriert andere Königreiche, kann dabei feindliche Truppen aufwiegeln
- Ist als Attentäter gegen andere Königshäuser einsetzbar

Der Kleriker:
- Steigert als Statthalter die Frommheit der Bevölkerung, kann Heiden bekehren
- Kann mit entsprechender Erfahrung Papst oder Patriarch werden

Der Grundherr:
- Erhöht die Nahrungsmittelproduktion in den Provinzen und kümmert sich um eine effizientere Rationierung in Krisenzeiten

Der Baumeister:
- Beschleunigt die Errichtung von Gebäuden in Städten und sorgt für höheres Bevölkerungswachstum

Ärgern statt erobern

Keine Thronbesteigung: Warum Knights of Honor nur Strategiemittelmaß erreicht.

- Veraltete 2D-Grafik: Vor allem im Schlacht-Modus geht durch die geringe Auflösung und die feste Kamera jegliche Übersicht verloren.
- Steuerung: Kreuzzüge durch den Menü-Dschungel für Routinebefehle stören den Burgfrieden am Königshof und machen schnelles Re(a)gieren in Echtzeit unmöglich.
- Keine Sicherheitsabfragen: Ungewolltes Löschen einer halben Stadt oder eines Ritterveteranen ohne Abfrage sorgen des Öfteren für Frust.
- Langatmiger Aufbau: Bis man so weit ist, sich ins mittelalterliche Schlachtgetümmel zu stürzen, vergeht viel zu viel Zeit, in der man den Gebäudebau abwarten muss.
- Musikalische Untermalung: Die wenigen Musikstücke sind ähnlich abwechslungsreich wie ritterliche Unterwäsche.

Ernennung der Ritter Gold kostet, kann man anfangs auch dem eigenen König und seiner männlichen Nachkommenschaft Aufgaben am Hofe zuweisen.

Ritter-Fortbildung

Mit steigender Erfahrung erlernen die Ritter neue Fähigkeiten. Während der Marschall seine Erfahrung in Schlachten sammelt, genügt es, die anderen Ritter besser auszubilden, um sie effizienter arbeiten zu lassen.

Gute Planung erfordert der Stadtausbau in **Knights of Honor**. Bis zu 18 Gebäude lassen sich pro Stadt errichten, inklusive Verteidigungseinrichtungen. Abhängig sind die möglichen Bauten neben Gold und Arbeitskräften von den in der jeweiligen Provinz verfügbaren Rohstoffen. So lässt sich beispielsweise ein Hafen nur in Küstenstädten errichten, zur Viehzucht wird Weideland benötigt und zum Salzabbau muss eine Salzsole in Stadtnähe sein. Neben einer besseren Nahrungsversorgung der Städte lassen sich mit den Rohstoffen zehn königliche Errungenschaften erlangen, die dem Königtum besondere Boni bringen. Exotischere Waren, wie etwa Seide oder Gewürze, können nur über zur Admiralität ausgebaute Seehäfen eingeführt werden.

> „Formationsbefehle verbessern die Durchschlagskraft der über 50 verschiedenen Einheitentypen."

Da irgendwann jedes Königreich einmal zu klein wird, ist bald eine expansivere Strategie nötig. In mit Militäreinrichtungen versehenen Städten oder in Söldnerlagern, in denen sich fremdländische Krieger anbieten, rekrutiert man mit den königlichen Marschällen eine Armee.

Dein Land ist mein Land

Nach der Kriegserklärung an das begehrte Land kann man seine Ziele wählen. Über die Plünderung der Rohstoffe in den umliegenden Dörfern oder durch Belagern der Städte zermürbt man den Gegner. Kommt es zu Widerstand, entscheidet man zwischen einer Schlachtsimulation oder der höchstpersönlichen Führung der Truppen. Strategiefans werden im Schlacht-Modus zunächst über



FEUER FREI Unsere Truppen plündern die Versorgungsgebiete des Gegners.

ORDNUNG MUSS SEIN Mit der richtigen Formation ist der Schlachtsieg gewiss.

Klettern durchs Optionsgebirge

Für Einsteiger verwirrend: Wir erklären das Aufbaumenü und seine unzähligen Optionen und Untermenüs.



1. Die Machtpositionsleiste
Gibt den aktuellen Stand der königlichen Macht an. Wenn der Wert in den roten Bereich sinkt, drohen Unruhen und sogar Rebellionen.

2. Verfügbare Rohstoffe
Zum Bau einiger Gebäude werden spezielle Rohstoffvorkommen in der Region benötigt. Diese Provinz bietet Ackerland und Mineralgestein.

3. Das Ausbaumenü
Bis zu 18 Gebäude lassen sich pro Stadt errichten, einige mit weiteren Ausbaustufen. Neben Gold und Nahrung bringen die Bauten Rohstoffe ein.

4. Das königliche Ansehen
Hohe Steuern, keine Vergnügungsmöglichkeiten und Kriegstreiberei lassen die Beliebtheit sinken. Unzufriedene Provinzen drohen mit der Abspaltung.

5. Die königlichen Ritter
Bis zu neun Ritter lassen sich an den königlichen Hof berufen. Auch Mitglieder der königlichen Familie können mit Aufgaben betraut werden.

6. Die mittelalterliche Stadt
Versorgt mit Gold und Frommheit aus den umliegenden Dörfern, wächst das mittelalterliche Augsburg, umfriedet von schützenden Bergen.

7. Die Schatzkammer
Frommheit, Bücher und Gold – hier wird alles gehortet. Gibt man das Gold nicht aus, tritt Inflation ein. Frömmigkeit und Bücher entstehen in Klöstern.

8. Die Übersichtskarte
Wenn das Reich größer wird, ist die Übersichtskarte zum Bewegen von Truppen oder zum schnellen Wechsel zu entfernten Provinzen unerlässlich.

die Schlachtsituation informiert, dann darf taktiert werden. Den über 50 verschiedenen Einheiten lassen sich Formationsbefehle geben, um ihre Durchschlagskraft zu verbessern. Wie in **Rome** oder **Medieval** bestimmt auch die Beschaffenheit des Schlachtplatzes die Vor- und Nachteile der Truppen.

Rast oder Rebellion

So haben Bogenschützen in unebenem Gelände Vorteile durch ihre Schussweite, in flachem Terrain sind berittene Truppen besser gestellt. Neben der strategischen Auswahl des Schlachtplatzes bergen auch Überraschungsangriffe bei Nacht einen Überraschungsvorteil.

Bis zu neun Trupps vereint jeder Marschall in seiner Armee, dazu können vier Belagerungswaffen mitgeführt werden. Diese sind gerade bei den Eroberungen der stark gepanzerten Städte unentbehrlich. Wie echte Armeen wollen die Pixelritter gut versorgt werden – rastet man nicht oft genug oder schickt man sie in ausweglose Schlachten, desertieren die Truppen oder rebellieren gar gegen das Königshaus.

Insbesondere in den Schlachten ist die 2D-Grafik so nützlich wie Rost an der Rüstung. Ohne Zoom- und Drehmöglichkeit sind die großen Armeen nur schlecht überschaubar, Massenschlachten werden zu Pixelbrei, einzelne Trupps sind gar nicht mehr erkennbar.

Tiefstes Mittelalter

Das sorgfältig umgesetzte Mittelalter-Szenario versetzt Sie mitten in die politische Landschaft Europas zur Zeit der Kleinstaaten. Die Original-Herrschernamen, authentische religiöse Führer oder einfach die Integration von historischen Ereignissen in den Spielablauf sorgen für Stimmung. Schlicht gestaltet sich indes die musikalische Untermalung. Mittelalterliche Klänge bürgen zwar für die nötige Atmosphäre, doch an den wenigen Stücken hat man sich schnell satt gehört. Landestypische Stücke finden sich nur vereinzelt.

Größtes Manko von **Knights of Honor**: die komplizierte Steuerung. Ewig lange Klickwege sind erforderlich, nur um beispielsweise einen Kaufmann anzuweisen, einen bestimmten

EA SPORTS

It's in the game.™

NUR WER ALLES GIBT, KANN ALLES FORDERN!



Sei jederzeit bestens informiert.

Den Transfermarkt beobachten, einen eigenen Verein gründen oder die Sponsorenverhandlungen führen – ein Manager braucht immer die richtigen Infos zur richtigen Zeit. FUSSBALL MANAGER 2005 – die authentische Management-Simulation.

www.easports.de www.fm2005.de






















Kein leichter Einstieg: Der erste Tag auf dem Thron

Bis zur Herrschaft über Europa ist es ein weiter Weg. So sieht ein typischer Spielstart in Knights of Honor aus:







1. König des Königs
Zu Spielbeginn wählen wir das Volk von Zenata. Wir wollen seinem Herrscher Abzari unter die adligen Arme greifen und den Nordafrikanern wieder zu Ruhm und Ehre in Europa verhelfen.

2. Handelt mit mir
Um an Gold zu kommen, schließen wir Handelsverträge mit den fernen Völkern der Schweden und Franzosen ab, um unsere seltenen Gewürze und Statuen in Goldmünzen umzuwandeln.

3. Wer spart, verliert
Nach einer Weile enthüllt ein Blick in unsere Bilanz: Unser Land leidet unter Inflation, da wir zu viel Gold in unseren Truhen gehortet haben. Schnell investieren wir einige tausend Goldmünzen in unsere königliche Machtposition, um unser Volk friedlich zu stimmen und den Geldwert wieder auf ein gesundes Niveau zu bringen.

4. Traue niemandem
Unser bester Kaufmann und Gouverneur Emir Riaz erklärt derweil die Provinz Oran für unabhängig und sich selbst zum König des neuen Reiches. Gleichzeitig marschiert er mit Truppen auf unsere Provinz Marrakesch. Doch an unseren Stadttoren verbrennt er sich dank unserer Teerkessel mitsamt seinen Truppen mehr als nur die Finger.

5. Konkurrenzfähig
Nach einiger Zeit sind unsere Städte gewachsen und unser Reich ist in der Lage, mit den europäischen Großmächten zu konkurrieren.

Rohstoff zu importieren. Da sich die Entwickler jegliche Sicherheitsabfragen gespart haben, sind Frustmomente an der Tagesordnung. Löscht man beispielsweise ein Stadtgebäude, um am selben Platz ein anderes Bauwerk zu errichten, so werden alle davon abhängigen Einrichtungen ebenfalls dem Erdboden gleichgemacht, eine Warnung gibt es nicht.

Langzeitmotivation

Trotz dieser Frustmomente sorgen andere Spielfaktoren für langfristige Motivation – vor allem die vielen spannenden Ereignisse, die immer wieder für überraschende Wendungen in der Kampagne sorgen. So kann es passieren, dass mitten in einem groß angelegten Feldzug der Papst den mächtigsten Marschall samt Armee zum Kreuzzug anfordert. Eine Ablehnung dieser Bitte bringt Ihnen einen schlechten Ruf in sämtlichen katholischen Ländern ein. Eine Zustimmung kommt einer Kriegserklärung gegenüber dem angegriffenen Land gleich. Zudem ist der abgestellte Marschall mit seiner Armee für längere Zeit unterwegs, im schlimmsten Fall kehrt er gar nicht zurück. Fingerspitzengefühl ist auch bei der Festnahme feindlicher Spione gefragt. Foltert man hier ohne Skrupel drauflos, so führt das zu Missgunst beim eigenen Volk angesichts der tyrannischen Methoden. Verzichtet man jedoch auf die unsauberen Verhörmethoden, erfährt man nie, wer einen da ausspioniert hat. Rachsüchtige Herrscher dürfen ihre Gefangenen auch gleich exekutieren.

> „Mitten im Feldzug kann es passieren, dass der Papst den mächtigsten Marschall samt Armee zum Kreuzzug anfordert."

Neben der Eroberung Europas bleibt dem einsamen Ritter im Einzelspiel nur der Schlachten-Modus. Auf offenem Feld oder im Belagerungs-Modus wahlweise vor oder hinter den Toren einer Stadt kann man eine von zwei Armeen übernehmen und neue Taktiken ausprobieren.

Schlacht unter Freunden

Im Mehrspieler-Modus darf man sich ebenfalls entweder auf offenem Feld oder im Kampf um die Burg messen. Dazu kommen sechs historische Schlachten, die zu zweit nachgespielt werden können, etwa die schottische Unabhängigkeitsschlacht bei Bannockburn. Im Spiel-Modus „König der Türme" kämpfen zwei Parteien um vier auf dem Spielfeld angeordnete Türme. Der Kampf um die kontinentale Herrschaft lässt sich leider nicht mit Freunden nachspielen. (bb)

IM WETTBEWERB

STRONGHOLD (DT.) TEST IN PCG 12/01	MEDIEVAL: TOTAL WAR TEST IN PCG 10/02	KNIGHTS OF HONOR TEST IN PCG 11/04
TECHNIK		
AUSREICHEND (64%, ABGEWERTET)	**BEFRIEDIGEND** (74%)	**AUSREICHEND** (69%)
+ Eindrucksvolle Massenschlachten + Ausschaltbare Höhenstufen im Bau-Modus – Veraltete, isometrische Perspektive	+ Tausende von Einheiten in den Schlachten + Detaillierte Einheitendarstellung – Kaum grafische Abwechslung	+ Riesige Armeen im Schlacht-Modus + Kurze Ladezeiten trotz großer Landkarte – Veraltete 2D-Grafik – Schlachten nicht überschaubar – Kaum veränderbare Landschaft
ATMOSPHÄRE		
BEFRIEDIGEND (71%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**GUT** (82%)
+ Historische Festungen im Spiel + Lebendige Untertanen – Immer gleiche Szenarien	+ Mittelalterliche Atmosphäre dicht umgesetzt + Hoher Suchtfaktor – Eintöniger Soundtrack	+ Detailliertes Mittelalter-Szenario + Lebendig wirkende Computergegner + Überraschende Ereignisse – Eintöniger Soundtrack – Keine ländertypischen Bauten
SPIELDESIGN		
AUSREICHEND (62%)	**AUSREICHEND** (63%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)
+ Spannende Spezialaufträge – Simpel agierende Gegner – Eintönige Defensivmissionen	+ Hervorragende Steuerung + Historische Schlachten – Nervige Ereignisfenster – Mit steigender Länderzahl unübersichtlich	+ Fordernde Gegner + Motivierendes Errungenschaftensystem + Realistische, folgenreiche Diplomatie – Miserable Steuerung – Fehlende Sicherheitsabfragen
MULTIPLAYER		
GUT (86%)	**GUT** (85%)	**BEFRIEDIGEND** (76%)
+ Toller King-of-the-Hill-Modus + Bis zu acht Spieler im Multiplayer-Modus – Instabile Internetpartien	+ Taktische Vorgehensweise möglich + Spannende Armee-Gefechte – Nur Schlacht-Modus spielbar	+ Rasanter König-der-Türme-Modus + Historische Schlachten nachspielbar + Schneller Einstieg möglich – Kein Eroberungs-Modus – Nur bekannte Spiel-Modi
SPIELSPASS		
BEFRIEDIGEND (79%, ABGEWERTET)	**GUT** (80%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)

MOTIVATIONSKURVEN

Stronghold	Medieval: Total War	Knights of Honor
BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT; 10 STD., 20 STD., 30 STD., 40 STD.	BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT; 15 STD., 30 STD., 45 STD., 60 STD.	BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT; 15 STD., 30 STD., 45 STD., 60 STD.
Spieldauer (Einzelspieler): 40 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 60 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 60 Stunden

1 Handbuchstudium und das langweilige Tutorial sind selbst für erfahrene Spieler Pflicht, bevor sie sich an die Eroberung Europas wagen können.

2 Nach der Auswahl eines Königreichs folgt der langatmige Aufbau der Provinzen. Die Versorgung der Bevölkerung ist Voraussetzung für die militärische Expansion.

3 Im Schlacht-Modus lenken wir unsere Truppen durch die mittelalterlichen Staaten Europas. Dank unübersichtlicher Darstellung fällt das nicht immer leicht.

4 Bei Erfolg steht am Ende des Spiels die Krönung zum rechtmäßigen Herrscher des Kontinents. Den anderen Despoten bleibt nichts anderes, als dem zuzustimmen.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ► / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500 — 800x600	KLASSE 1 — 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra) — 1.024x768	KLASSE 2 — 1.280x1.024	KLASSE 3: Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT — 1.024x768	KLASSE 3 — 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra — 1.024x768	KLASSE 4 — 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich

RAM ▼ 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2 fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Knights of Honor unterstützt ausschließlich die Auflösung 1.024x768. Hauptverantwortlich für die Berechnung der 2D-Grafik ist der Prozessor. Bereits mit 1.500 MHz laufen auch große Schlachten absolut flüssig ab. Für die wenigen Effekte wie den Wellengang auf dem Wasser reicht eine Geforce3 Ti-200.

KNIGHTS OF HONOR

SUNFLOWERS
01.10.2004/CA. € 45,-

PETRA FRÖHLICH



„Die Computergegner wirken lebendig wie Freunde im Multiplayer-Spiel."

Wenn sich König Peter von Litauen mit seinem Erzfeind König Gelig aus Kiew verbündet, um mein Pfälzisches Reich von der Landkarte zu walzen, und zeitgleich mein wichtigster Kaufmann meine prall gefüllte Schatzkammer leer räumt, um damit zu fliehen, fühle ich mich im Mittelalter angekommen. Die Atmosphäre ist dicht, die Computergegner wirken so lebendig wie Freunde im Multiplayer-Spiel und zahllose historische Ereignisse vermitteln mir Authentizität. Aber: **Knights of Honor** ist nichts für Einsteiger, der hohe Schwierigkeitsgrad und die Komplexität des Spiels dürften Genre-Neulinge abschrecken.

BENJAMIN BEZOLD



„Knights of Honor ist so schwer zugänglich wie eine mittelalterliche Burgfestung."

Mittelalter-Fans und Strategie-Profis werden über die Schwächen von **Knights of Honor** hinwegsehen können. Neulinge und Gelegenheitsstrategen werden sich jedoch an Sunflowers Eroberungstitel die Zähne ausbeißen. Mit dem trockenen Tutorial, der komplizierten Steuerung und der unübersichtlichen Schlachtgrafik ist **Knights of Honor** so schwer zugänglich wie eine mittelalterliche Burgfestung. Konkurrent **Rome: Total War** bietet eine bessere Einführung und einen besseren Schlacht-Modus. Freunde des Szenarios können dennoch zugreifen, sollten sich jedoch eine Rüstung fürs Nervenkostüm zulegen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Black Sea Studios
Studionote: –
Publisher: Sunflowers
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/6/6
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.100 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 1
Optimum: 1.500 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Tolle Mittelalter-Atmosphäre
+ Motivierendes Errungenschaftensystem
+ Lebendige, fordernde Gegner
– Miserable Steuerung
– Schlichte 2D-Grafik

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
79	Grafik	Befriedigend (72)
	Sound	Befriedigend (71)
	Steuerung	Ausreichend (68)
	Mehrspieler	Befriedigend (76)



Kohan 2

Die Timegate Studios haben Grafiker eingestellt: Teil 2 der Kohan-Serie kann man endlich ohne Übelkeitsgefühl ansehen.

Es war schwierig, Kohan rein äußerlich von einer wettergegerbten Betonwand zu unterscheiden. Doch die inneren Werte, die stimmten. Leider ist es mit Computerspielen aber häufig so wie im richtigen Leben: Hässlichkeit erschwert das Kennenlernen. Deswegen verstaubte das Original unverdienterweise in den Händlerregalen. Die Entwickler haben dazugelernt und den Nachfolger einer Schönheitsoperation unterzogen: In **Kohan 2** kämpfen Polygon-Helden auf von Wolkenschatten durchzogenem Terrain, sie schießen Partikel-Feuerbälle inklusive Rauchspur und fuchteln mit Schwertern in etlichen Animationsstufen – Standard im Echtzeit-Genre, aber Premiere im **Kohan**-Universum.

Es war einmal ...

Es ist ein ewiges Hin und Her im Fantasy-Reich Kaldhun: Erst kommt Ahriman (nicht verschwägert mit Saruman) daher und ist mächtig böse. Dann reißen sich die Guten am Riemen und retten das Land vor dem Untergang. Jetzt wiederholt sich das Spielchen. In **Kohan 2** erleben Sie 32 Missionen aus dem Blickwinkel sechs unterschiedlicher Rassen. Die Menschen machen den Anfang, indem sie einen Fiesling ins Gebirge zurückdrängen, wo sie zum finalen Todesschlag ausholen. Doch da folgt der Perspektivenwechsel: Plötzlich lenkt der Spieler das Volk, das er in den vorigen Missionen bekämpfte. **Kohan 2** gewinnt dadurch eine Dynamik, wie man sie aus Blizzard-Spielen kennt, die den Fortlauf ihrer Geschichten auf ähnliche Weise vollführen. Wenig Anlass zu Jubel geben jedoch die Zwischensequenzen, in denen Helden nichts tun, außer bedeutungsschwanger daherzureden, bis man vor Langeweile gegen die Müdigkeit ankämpft.

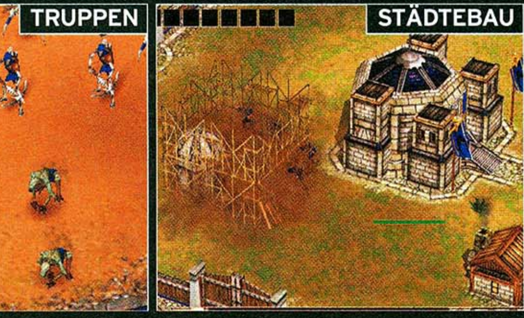
Echtzeit mit Autopilot

Kohan 2 gibt sich Mühe, aus dem alten Echtzeit-Strategie-Kerker auszubrechen. Gebaut wird, indem Sie Gebäude schlicht anklicken, ohne den Standort zu bestimmen. Die Handwerker strömen dann automatisch aus der Festung, um ihrer Arbeit nachzugehen. Kein bisschen Nachhilfe ist auch vonnöten, wenn etwa die Stadtmauern nach einem Angriff in Flammen stehen: Stets sind Ihre Handwerker wie fleißige Bienchen zugegen, um den Schaden zu richten. Die einzige Voraussetzung ist, dass die Zahlen auf Ihrem Gold-Konto in Schwarz erscheinen – sonst wird gestreikt. Damit steht **Kohan 2** in starkem Kontrast zu Spielen wie **Die Siedler** oder **Spellforce**, die das Aufbau-Element zur Lebensaufgabe erheben. Ähnlich

So spielt sich Kohan 2

Vier Aspekte, die Kohan 2 vom typischen Echtzeit-Strategiespiel abheben:









TRUPPEN
Anstelle einzelner Einheiten steuern Sie ganze Truppen übers Feld.

STÄDTEBAU
Der Standort der Gebäude ist irrelevant: Sie klicken das Icon an und die Handwerker machen sich automatisch an die Arbeit.

RESSOURCEN
Je mehr Gebäude in Ihrer Stadt stehen, desto größer ist das Finanz- und Rohstoffpolster für die Unterhaltkosten gebauter Einheiten.



WAS LOS Kohan 2 bietet enorme Massenschlachten, da Sie ausschließlich Truppenverbände lenken.



BELAGERUNG In den Städten toben die härtesten Gefechte, weil Fernkämpfer hinter schützendem Mauerwerk stehen und schießen.

eigenwillig geht's beim Einheiten-Training und Kämpfen zu. Statt jeden Krieger einzeln übers Schlachtfeld zu schieben, hantieren Sie ausschließlich mit größeren Truppen, deren Zusammensetzung Sie vorher festlegen: An der Front positionieren Sie Schwertkämpfer, die Flanke übernehmen Bogenschützen und Heiler bilden das Rücklicht – fertig ist der Multifunktionstrupp. Am Ende weisen Sie Ihrer Armee einen Helden als Anführer zu, um weitere Boni – etwa höhere Laufgeschwindigkeit oder bessere Moral – zu bewirken.

Rohstoffe mal anders

In beinahe jedem Echtzeit-Strategiespiel pendeln Arbeiter mit Rohstoffen auf den Schultern zwischen Mine und Basis. In **Kohan 2** läuft die Beschaffung von Ressourcen erfreulich anders ab. Über allem steht das Gold, das sich in Echtzeit auf dem Konto anhäuft. Die Menge ist abhängig von der Anzahl der Marktplätze und der Minen, die Sie besetzen. Wer Soldaten trainiert, zahlt nicht nur fürs Training, sondern auch dauerhaft für den Unterhalt – und hemmt damit den Geldfluss. Die vier restlichen Ressourcen, nämlich Stein, Mana, Holz und Eisen, beeinflussen zusätzlich Ihr Einkommen. Beispiel: Bogenschützen brauchen Holz, weil sie mit Pfeilen schießen. Steht ein Sägewerk in der Stadt, so bewegt sich der Holzwert vermutlich im positiven Bereich. Kommen Katapulte hinzu, kann der Wert schnell ins Negative umschlagen. Und für die Differenz blechen Sie wiederum mit Gold. Das Rohstoff-Management ist damit ein stetiger Balanceakt. Leider gibt es da einen Schwachpunkt: Wenn der Verdienst gering ist, erliegt man rasch der Versuchung des Zeitraffers. Wer lange genug wartet, spart auch mit der miesesten Wirtschaft ein kleines Vermögen an. Dieses Problem ist jedoch nur im Einzelspieler-Modus von Belang; Mehrspieler-Matches profitieren vom cleveren Ressourcen-System. (tw)

KLERIKER

Die Kleriker der Menschen kümmern sich in Kohan 2 um die Heilung der Truppen. Sie zaubern auch Schutzmagie auf kämpfende Einheiten.





KOHAN 2
CA. € 30,-
01.10.2004

THOMAS WEISS



„Ein motivierender Strategie-Sonderling, dem das neue Grafikgewand gut steht"

Im direkten Vergleich zum Echtzeit-Bombast eines Dawn of War oder Schlacht um Mittelerde wirkt Kohan 2 ganz, ganz mickrig. Aber wer den Vorgänger kennt, wird den Grafikfortschritt als gewaltigen Sprung nach vorne zu schätzen wissen. Wäre doch schade, wenn das ausgeklügelte Spielkonzept der Timegate Studios wieder unter einem hässlichen Äußeren leiden müsste. Natürlich ist nicht alles perfekt im Lande Khaldun. Dass ich öfters den Zeitraffer bediene als Einheiten herzustellen, das ist ein deutliches Anzeichen für Probleme im Spielablauf: In vielen Missionen ist die KI mit Verteidigungswällen zu leicht in Schach zu halten, während ich Geld anhäufe.

DIRK GOODING



„Kohan 2 ist ein mutiges Stück Echtzeit-Strategie – vielleicht zu mutig."

Nach einem anfänglichen verständnislosen Stirnrunzeln bewundere ich das innovative Ressourcen-Management. Hier demonstriert Kohan 2 genauso wie beim Einheiten-Training, was man alles aus dem verbrauchten Echtzeit-Strategie-Genre herausholen kann. Doch in der Einzelspieler-Kampagne kommen die Tücken des Systems ans Tageslicht: Wer lange genug unter schützenden Verteidigungsmauern Däumchen dreht, verdient sich trotz Passiv-Taktik eine goldene Nase – und überrennt den Gegner schließlich mit Leichtigkeit.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Timegate Studios
Studionote: Gut
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Umfangreiche Kampagne
+ Interessantes Wirtschaftssystem
– Hohe Hardware-Anforderungen
– Viel Wartezeit beim Spielen
– Langweilige Story

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
78	Grafik	Befriedigend (70)
	Sound	Gut (80)
	Steuerung	Gut (82)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden (-)



Evil Genius

Putzfrauen schubsen, Geheimagenten einsperren und den Eiffelturm in die Luft jagen – Evil Genius ist Futter für den inneren Schweinehund.

1997 durfte man in **Dungeon Keeper** wundervoll böse sein. **Evil Genius** spielt in einer ähnlichen Liga und ernennt Sie zum Chef-Bösewicht in einem überzeichneten Flower-Power-Szenario: Da wären der Wirtschaftsmogul Maximilian, die schöne Millionenerbin Alexis und Shen Yu, dessen kühles Gemüt Klimaanlagen überflüssig macht. Für welchen Sie sich auch entscheiden, die Wahl Ihres Fieslings bedient hauptsächlich Ihre optischen Vorlieben und beeinflusst den Spielablauf kaum.

Erste Schritte zur Weltherrschaft

Auf einer Insel im Nirgendwo trügt der Schein: Die Sonne scheint, das Meer rauscht, die Möwen kreischen. Unter der idyllischen Oberfläche steht bald eine Geheimbasis, in der Pläne zur Weltherrschaft reifen. Wohlgemerkt Pläne, denn bevor Sie erste „Öffentlichkeitsarbeit" leisten, stellen Sie architektonische Überlegungen an. Mit der Maus ziehen Sie Markierungen in den Berg und geben anschließend grünes Licht: Ihre Untertanen machen sich an die Arbeit und sprengen millimetergenaue Löcher in Felswände – schwuppdiwupp stehen dort Unterkünfte, Tresorräume und Kontrollzentren.

Jetzt besteht die Möglichkeit des Geldverdienens. Im Kontrollzentrum hocken Denker hinter Schaltkonsolen und prüfen die Ergiebigkeit der Länder: Informationen über Polizeiaufkommen und Geldreserven erscheinen auf einer Übersichtskarte, wo Sie auch den Startschuss für kriminelle Aktionen erteilen. Je mehr von Ihren Gaunern in einem Land zugegen sind, desto schneller fließt die Kohle. Zwei Nachteile gehen damit einher: Erstens stehen Ihnen in der Heimbasis weniger Arbeiter zur Verfügung, zweitens erregen Außeneinsätze die Aufmerksamkeit der Gesetzeshüter. Ehe Sie sichs versehen, kullern Ihre Gangster wie umgestoßene Schachfiguren über die Karte.

Betreten auf eigene Gefahr

Anfangs sabotieren Sie vielleicht mal eine Politikerwahl. Später vollführen Sie terroristische Akte, die Ihnen einen oberen Platz in der Wanted-Liste des FBI sichern: Eiffelturm in die Luft sprengen, Popstars kidnappen, Aufstände anzetteln. Je höher Ihr Bosheits-Faktor, desto hartnäckiger die Polizeibesuche. Irgendwann strömen Sondereinsatzkommandos in Ihre Basis und schießen mit Sturmgewehren, bis die Wände Feuer fangen. Ihre Handlanger eignen sich zur Abwehr solcher Eindringlinge, weil sie sich wie in einem Echtzeit-Strategiespiel aktiv steuern lassen: Per Rechtsklick lotsen Sie Ihre Helden durch die Gänge und aktivieren gelernte Spezialattacken wie „gezielter Kopfschuss". Während Ihre Untertanen nach

Die drei „A"s der Weltherrschaft

Evil Genius meistert nur eine seiner drei Disziplinen.







Aufbau

Ihre Basis klöppeln Sie in ein Gebirge auf einer abgelegenen Insel. Etliche Räume und noch mehr Einrichtungsgegenstände lassen beinahe **Die Sims**-Flair aufkommen. In diesem Aspekt punktet **Evil Genius** am meisten: Um einen funktionierenden Arbeitsablauf sicherzustellen, bedarf es eines ausgeklügelten Layouts.

Spaßfaktor: + sehr gut

Angriff

Auf einer Übersichtskarte managen Sie Ihre Gaunereinsätze: Die Quantität und auch Qualität der intriganten Untertanen legen fest, wie viel Geld pro Minute auf Ihrem Konto landet. Frustrierend: Man wird nicht auf Gefahren hingewiesen und ist gezwungen, alle Nase lang den Kartenbildschirm zu checken.

Spaßfaktor: befriedigend

Abwehr

Regelmäßig streifen Polizisten und Räuber durch Ihre Geheimbasis. Mit denen werden Sie entweder fertig, indem Sie einen Handlanger manuell zum Herausschmeißen der Eindringlinge auffordern – oder mittels Fallen. Leider ist deren Bau an Umständlichkeit kaum zu überbieten.

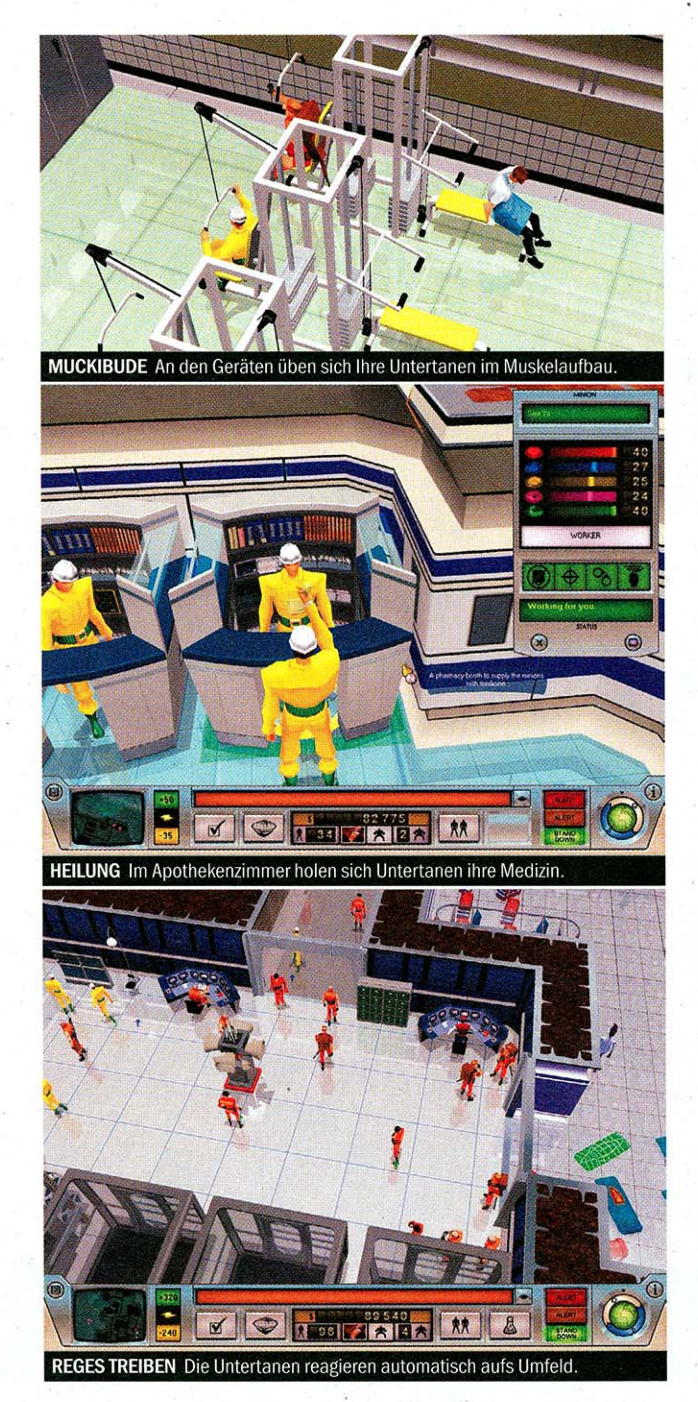
Spaßfaktor: – mangelhaft

getaner Schlacht automatisch die Leichensäcke mit den Gefallenen in die Kühlkammer hieven (erregt weniger Aufmerksamkeit bei den Behörden!), verteilen Sie gewonnene Erfahrungspunkte auf bis zu drei Fähigkeiten – und züchten so immer stärkere Handlanger heran.

Die zweite Möglichkeit, unangemeldete Besucher gebührend zu empfangen, ist der Fallenbau. Wie wäre es mit einem zusätzlichen Eingang, der nicht in Ihre Basis, sondern in einen tödlichen Parcours führt? Treten die Agenten auf eine von Ihnen platzierte Bodenplattform, kommen Sägeblätter aus Wänden hervor, Windmaschinen pusten durch Gänge und betäubendes Gas strömt heran. Leider lassen sich die Fallen kaum in eine bereits bestehende Basis integrieren, weil schlicht der Platz fehlt. Hinderlich ist auch die komplexe Bedienung: So müssen gebaute Fallen mit einem Auslöser kombiniert werden, damit sie funktionieren – ein kompliziertes Herumgeklicke mit der Maus!

Flower-Power pur

Man kann sich über die Grafik von **Evil Genius** streiten: Einerseits kommen moderne Grafikkarten mit den kunterbunten, polygonarmen Umgebungen im Schlaf zurecht, andererseits unterstreicht der eigenwillige Grafikstil perfekt die 60er-Jahre-Atmosphäre. Gut gelungen sind die Animationen: Da verteilen Ihre Schergen beispielsweise gewaltige Backpfeifen, welche die Opfer auf dem Verhörstuhl wie einen Kreisel drehen lassen. **Evil Genius** trieft vor schwarzem Humor! (tw)



MUCKIBUDE An den Geräten üben sich Ihre Untertanen im Muskelaufbau.

HEILUNG Im Apothekenzimmer holen sich Untertanen ihre Medizin.

REGES TREIBEN Die Untertanen reagieren automatisch aufs Umfeld.



EVIL GENIUS

CA. € 45,-
01.10.2004

THOMAS WEISS



„Wenn Bosheit dermaßen anstrengend ist, bleib ich lieber Redakteur."

Und wieder schrillt die Alarmsirene: Agenten stolpern entsetzt über Leichen in der Tiefkühlkammer, während Vermummte im Tresorraum die Geldkoffer stibitzen. Als wahnsinniger Bösewicht habe ich in **Evil Genius** alle Hände voll zu tun. Manchmal denke ich, wegen der fehlenden Pause-Funktion ein Echtzeit-Strategiespiel zu spielen. Doch gerade der hohe Schwierigkeitsgrad weckt den Sturkopf in mir: Das MUSS doch zu schaffen sein – und siehe da, irgendwann hat man den Dreh raus, dann flutscht es mit der Weltherrschaft und dem Spielspaß. Ein teuflisches Vergnügen für alle wahnsinnigen Genies!

PETRA FRÖHLICH



„An den Fallen finde ich wenig Gefallen. Ausnahmslos schön dagegen: der Aufbau-Part!"

Sägeblätter, die aus dem Boden fahren, Bücherregale, die einen zusammenquetschen, Blitze, die durch Gänge zucken – ich hatte vor meinem geistigen Auge schon ein exaktes Fallen-Layout für herumschnüffelnde Geheimagenten vorbereitet. In der Praxis ist der Fallenbau aber nervlich ähnlich erschütternd, als würde man Spielzeug aus einem Überraschungsei zusammenbauen: viel Frickelarbeit, die im miesen Verhältnis zum Ergebnis steht. Doch das ist neben der großen Spielhektik nur einer der wenigen misslungenen Aspekte eines sonst erfrischend ideenreichen und schwarzhumorigen Aufbau-Strategiespiels.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Elixier Studios
Studionote: Ausreichend
Publisher: Vivendi Universal
Sprache (Handbuch): Englisch (deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.200 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 1.800 MHz, 1 GByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Sehr guter Aufbau-Part
+ Schwarzer Humor
– Unspektakuläre Präsentation
– Fallen sind fast nutzlos
– Schwerer Einstieg

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
81	Grafik	Ausreichend (69)
	Sound	Gut (81)
	Steuerung	Ausreichend (68)
	Mehrspieler	–

Full Spectrum Warrior

PC Games Award
STRATEGIE
11/2004

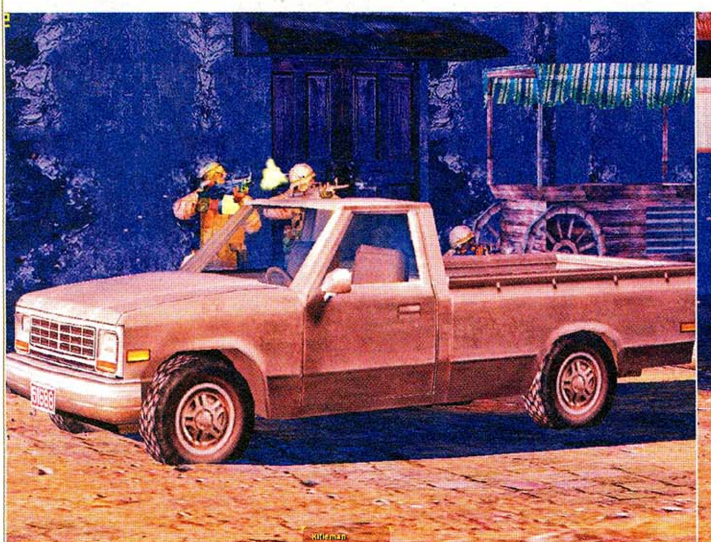


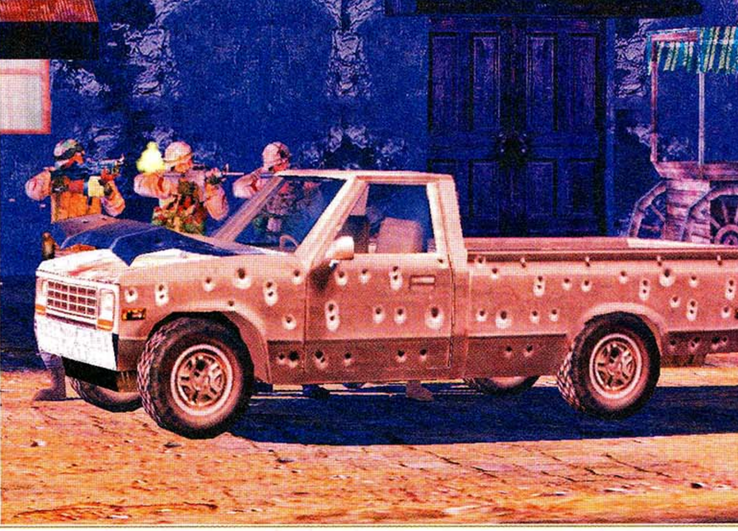
Zum ersten Mal führen Sie einen Strategie-Krieg nur aus der Schulterperspektive: In Full Spectrum Warrior hängt die Kamera trotz Taktikfokus mitten im Geschehen.

ERSTE HILFE Hat's ein Teammitglied erwischt, so tragen Sie den Verwundeten huckepack zum nächsten Sanitäter. Danach ist der Kamerad wieder fit.

Auf die richtige Deckung kommt's an!

Ein Schildsymbol über den Köpfen Ihrer Jungs signalisiert Deckung. Schutz finden Sie beispielsweise hinter Fahrzeugen, Blumentrögen, Möbelstücken, Mülltonnen oder an Häuserecken. Hier sind sowohl Sie als auch Ihre Gegner vor Bleigeschossen, nicht aber vor Granaten oder Raketen, geschützt. Allerdings sollten Sie beachten, dass abgesehen von Mauern oder Sandsäcken jedes Objekt früher oder später den Geist aufgibt. Insbesondere Sofas oder Holzkisten halten dem Kugelhagel nur kurz stand.





Wussten Sie, dass die US Army eine spezielle Version von **Full Spectrum Warrior** zum Training ihrer Soldaten einsetzt? Aber keine Sorge, auch wenn Sie nicht gedient haben, könnte Ihnen das neueste Werk der Pandemic Studios gefallen. Zur Freude aller Zivis werden nämlich weder militärisches Fachwissen noch Erfahrung im Umgang mit Waffen geprüft. Alles, worauf es ankommt, ist Grips und taktisches Geschick. Während der 13 Missionen feuern Sie keinen einzigen Schuss persönlich ab. Vielmehr besteht Ihre Aufgabe darin, zwei vierköpfige Trupps sicher durch die Hauptstadt des fiktiven Wüstenstaates Zekistan zu lotsen. Dort – wie könnte es anders sein? – macht ein Saddam-Verschnitt mit seinen Pixeltaliban mächtig Terror. Natürlich ist der Typ den Amis ein Dorn im Auge und soll von Ihnen ausradiert werden. Gut, für einen Pulitzerpreis taugt die in Echtzeit erzählte Story nicht gerade. Dafür ist das neuartige Spielprinzip – eine gelungene Mischung aus **Hidden & Dangerous 2** und **Silent Storm** – umso faszinierender.

Grundausbildung

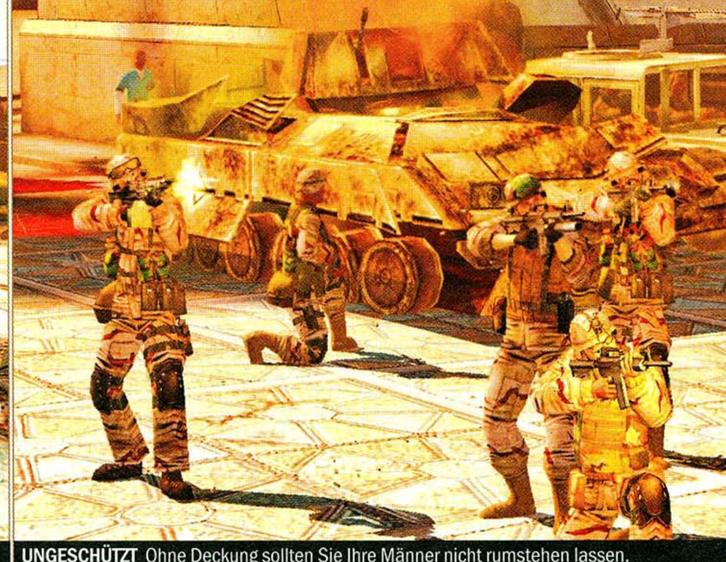
Bevor Sie sich an die Kampagne wagen, lernen Sie in fünf Trainingseinheiten, wie Sie Ihre Jungs effizient über den Bildschirm kommandieren. Obwohl **Full Spectrum Warrior** auf knallharten Realismus setzt, ist die Steuerung erstaunlicherweise extrem simpel. Lästige Tastaturkürzel brauchen Sie so gut wie keine zu pauken. Die wichtigsten Befehle erteilen Sie mit der Maus. Wollen Sie beispielsweise Ihren Trupp hinter einer Mülltonne in Deckung gehen lassen, dann klicken Sie rechts und ziehen den Zeiger an die gewünschte Stelle. Vier Kreise markieren die einzelnen Positionen, die die Kämpfer später einnehmen. So wissen Sie sofort, ob eventuell einer schutzlos in der Pampa rumsteht. Wenn Sie mit der Anordnung zufrieden sind, bestätigen Sie die Anweisung mit der linken Taste, lehnen sich zurück und genießen die geschmeidigen Animationen der vorrückenden Krieger. Obwohl sich jeder Soldat einzeln anwählen lässt, nimmt immer nur das komplette Team Befehle entgegen.

Geh in Deckung!

Schon in der ersten Kampagnen-Mission wird deutlich: Möchtegern-Rambos bekommen den Abspann allenfalls mithilfe von Cheats zu Gesicht. Schon die kleinste Unachtsamkeit führt in der Regel zum Tod mehrerer Männer und somit zum Spielabbruch. Schließlich sollen Sie all Ihre Schäfchen heil



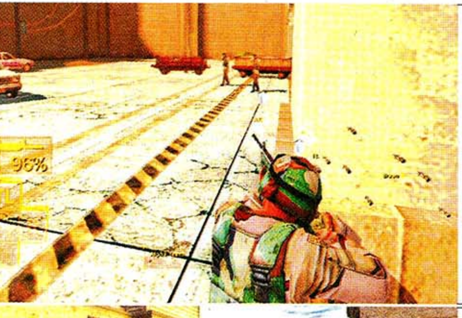
BOMBENSTIMMUNG Alliierte Luftangriffe haben den Flughafen verwüstet.



UNGESCHÜTZT Ohne Deckung sollten Sie Ihre Männer nicht rumstehen lassen.

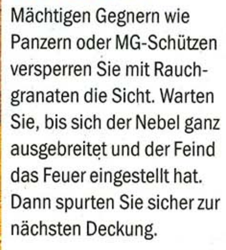
So spielt sich Full Spectrum Warrior

Die richtige Deckung zu finden, ist in Full Spectrum Warrior schon fast die halbe Miete. Was es sonst noch zu erledigen gibt, verraten wir Ihnen hier.



SPÄHEN
Bevor Sie offenes Gelände betreten, vergewissern Sie sich mit einem Blick um die Ecke, ob die Luft rein ist. Feinde werden mit einem roten Rahmen versehen und akustisch gemeldet. So erleben Sie garantiert keine böse Überraschung.





EINNEBELN
Mächtigen Gegnern wie Panzern oder MG-Schützen versperren Sie mit Rauchgranaten die Sicht. Warten Sie, bis sich der Nebel ganz ausgebreitet und der Feind das Feuer eingestellt hat. Dann spurten Sie sicher zur nächsten Deckung.



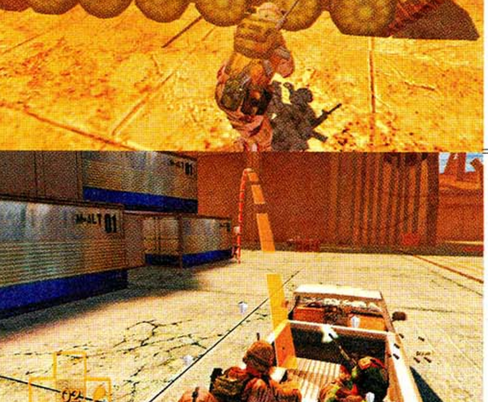
EINKREISEN
Ihnen sind die Hand- oder Rauchgranaten ausgegangen? Kein Problem. Ein Team beschäftigt den Feind durch Sperrfeuer, das andere rückt über eine Seitenstraße vor und überrascht den Bösewicht von hinten.



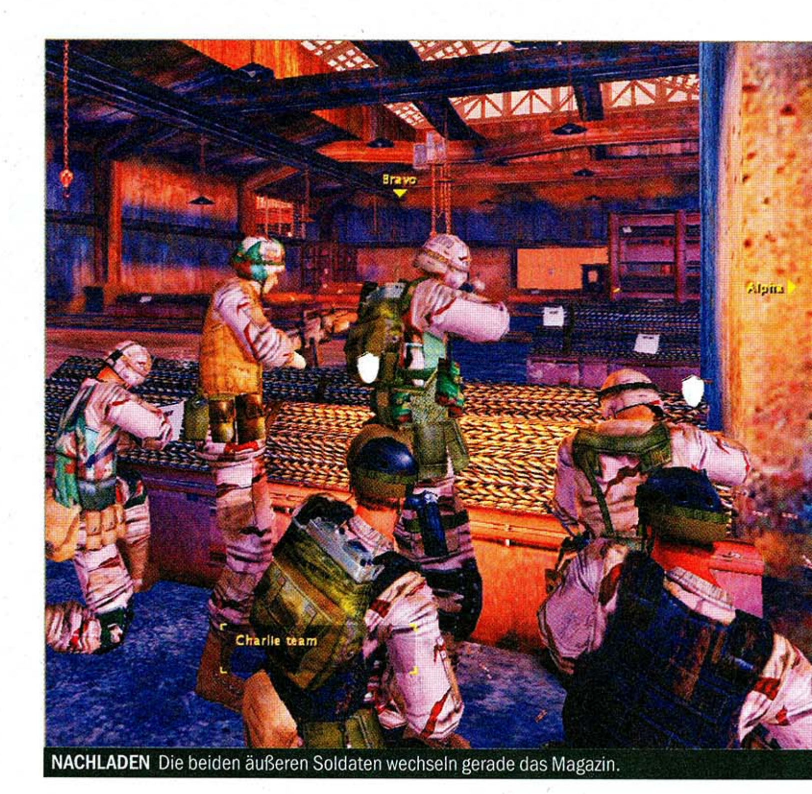
AUFKLÄREN
Ihr Anführer ist mit einem tragbaren GPS-Gerät ausgestattet. Darüber fordern Sie bei guten Witterungsverhältnissen Luftaufklärung an. Gesichtete Feinde werden anschließend rot auf der Karte dargestellt. So entgehen Sie Hinterhalten.



BABYSITTEN
In einigen Missionen eskortieren Sie ein drittes Team zu seinem Ziel. Hier haben wir beispielsweise einen Sprengstoffexperten zu einem feindlichen BMP gelotst. Während die Kollegen den Panzer beschäftigen, bringt er eine Ladung an.



SPRENGEN
Auch wenn Sie Ihrem Team einen Feuersektor zugewiesen haben, feuern die GIs Granaten nicht selbstständig ab. Legen Sie hingegen mit der Maus einen Detonationspunkt fest, kracht's wenige Sekunden später gewaltig.



NACHLADEN Die beiden äußeren Soldaten wechseln gerade das Magazin.

nach Hause bringen. Was also tun? Meter für Meter vorarbeiten und die Umgebung geschickt zu Ihrem Vorteil nutzen! Lassen Sie niemals einen Trupp ohne Deckung stehen. Positionieren Sie Ihre Leute stets hinter Autos, Sofas, Kisten oder Badewannen. Im Falle eines Frontalangriffs sind die Jungs dann so lange vor Kugeln sicher, bis das Objekt dank Havok-Engine physikalisch korrekt in sämtliche Einzelteile zerspringt. Fahrzeuge stecken eine Menge ein, Möbel halten gerade mal ein paar Salven aus. Ganz anders sieht es bei Häuserwänden aus: Beton gibt niemals nach. Natürlich verschanzen sich Ihre Widersacher ebenfalls allzu gerne. Die Folge: eine Art Patt-Situation. Beide Parteien feuern aufeinander, dank Schutz kann keiner den anderen erwischen. In diesem Fall bieten sich Ihnen mehrere Möglichkeiten. Die simpelste wäre, mittels Handgranate oder dem Granatwerfer M203 Ihr Gegenüber aus dem Versteck zu scheuchen. Das geht aber nur ein paar Mal, denn Explosivstoffe sind nur begrenzt vorhanden. Wesentlich eleganter ist es, wenn ein Team mittels Sperrfeuer den Gegner in Schach hält und die Kollegen fix eine alternative Route einschlagen und sich so in den Rücken des Terroristen arbeiten. Vorsicht! Bei dieser Aktion schmilzt Ihr Munitionsvorrat schneller als ein Eiswürfel in Pamela Andersons Dekolleté. Sollte Ihnen tatsächlich mal das Blei ausgehen, latschen Sie zum letzten Versorgungs-LKW zurück. Dumm: Verbrauchte Sprengkörper dürfen dort nicht aufgefüllt werden. Diese mächtigen Teile erhalten Sie einmalig zu jedem Levelbeginn. Das aber nur am Rande. In der dritten und letzten Variante verzichten Sie auf das „Covering Fire" und nebeln die Bösewichte mittels Rauchgranaten ein. Kurz warten, bis der Dunst schön dicht ist, und schon überqueren Sie die Straße, ohne beschossen zu werden. Womit wir auch schon beim größten Kritikpunkt an **Full Spectrum Warrior** wären, der Abwechslung.

Wiederholungstäter

Alle Missionen laufen nach exakt demselben Schema ab. Ein Team gibt Feuerschutz, während das andere zur nächsten Deckung huscht. Bei Feindkontakt entscheiden Sie sich für eine der eben genannten Taktiken. Auf Dauer ziemlich öde, zumal keinerlei Belohnungen oder Auszeichnungen für besonders flinke gelöste Stellen winken. Wer auf bessere Waffen hofft oder gar glaubt, dass ein Teammitglied im Laufe der Zeit an Erfahrung gewinnt, wird enttäuscht. Dennoch gelingt es Pandemic, Sie bei der Stange zu halten. Etliche Zwi-

SNIPER Gegen Spielende begleiten Sie Scharfschützen.

MG-NEST Den MG-Schützen im Fenster umgehen Sie nur mit viel List.

schensequenzen in Spielgrafik motivieren zum Weiterzocken. Und das Beste: Ihre acht Schützlinge wachsen Ihnen immer mehr ans Herz. Spätestens wenn Sie etwa in der Spielmitte vor einem Massengrab stehen und sich ein Kollege bei dem grausigen Anblick seines Frühstücks entledigt, steigt der Anreiz, dem Oberbösewicht Al Afad das Handwerk zu legen. Überhaupt ist die Atmosphäre bei **Full Spectrum Warrior** grandios. Wenn Ihren Männern die Kugeln um die Köpfe pfeifen, vernehmen Sie aus den Lautsprechern übelste Schimpfworte. Lassen Sie die Jungs gar ohne Deckung stehen, hagelt's Beschwerden in Ihre Richtung am laufenden Band. Ebenfalls sehr gefallen haben uns die unzähligen Gesten. Bei Stellungswechseln geben sich die Krieger Handzeichen. Genauso, wie man es von echten Soldaten gewohnt ist.

Frustgefahr

Für gelegentliche Wutanfälle sorgt das Speichersystem. Wie bei der Xbox-Version dürfen Sie den Spielstand nicht sichern, wann und wo Sie wollen. Stattdessen tauchen gelegentliche „Sit Reps" (Situation Reports) auf. Ist das der Fall, bewegen Sie beide Teams in die Nähe des Punktes und geben Ihre Position ans Hauptquartier durch. Um-

Zugreifen oder stehen lassen?

Wir verraten Ihnen im Handumdrehen, ob Full Spectrum Warrior das richtige Spiel für Sie ist:

Pro

- Sie mögen keine Ego-Shooter? Wunderbar! Bei **Full Spectrum Warrior** weisen Sie lediglich Feuersektoren zu. Den Abzug betätigen Ihre Schützlinge für Sie.
- Wer gerne andere rumkommandiert, darf sich freuen. Acht gestandene Mannsbilder gehorchen Ihnen aufs Wort.
- Um Spaß zu haben, müssen Sie kein Militär-Fanatiker sein. Natürlich schadet ein gewisser Hang zu den Männern in Tarnklamotten nicht.
- Wer bei der Planungsphase der **Rainbow Six**-Reihe hoffnungslos überfordert war, aber dennoch sein taktisches Geschick unter Beweis stellen will, sollte unbedingt zugreifen.
- Titel mit einem kooperativen Mehrspieler-Modus lassen sich an einer Hand abzählen. Die Kampagne gemeinsam durchzuarbeiten macht tierisch Spaß.
- Ein Handbuchstudium ist überflüssig. Das Training lässt keine Fragen offen und macht Sie mit allen Befehlen vertraut.

Contra

- Wenn Sie den totalen Überblick wollen, sind Sie bei **Full Spectrum Warrior** fehl am Platz. Mit der frei drehbaren Schulterkamera sehen Sie nur das, was sich im Blickfeld Ihrer Soldaten befindet.
- Sie wollen beim Daddeln nicht denken? Dann sollten Sie besser die Finger von diesem Titel lassen.
- Wer zu Wutausbrüchen neigt, sollte vorsichtig sein. Die Speicherfunktion garantiert Frusterlebnisse.
- Mit einem nervösen Zeigefinger bestehen Sie nicht mal die erste Mission. Um erfolgreich zu sein, ist viel Geduld vonnöten.
- Selber geben Sie in **Full Spectrum Warrior** keinen Schuss ab. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als sich auf die Fähigkeiten der Computer-Charaktere zu verlassen.
- Wer in Strategiespielen bevorzugt sinnlos Einheiten verballert, bekommt den Abspann niemals zu Gesicht. Beim Tod eines Teammitglieds scheitert die Mission sofort.

Das Interface von Full Spectrum Warrior



1. Feindkontakt
Vorsicht! Solange ein Gegner das Schildsymbol über dem Kopf trägt, ist er gegen Kugeln geschützt und feuert gleichzeitig auf Sie.

2. Munition
Die Zahl unter dem Gewehr verrät nicht etwa die Lebensenergie, sondern wie viel Prozent an Primärmunition noch übrig ist.

3. Charakterwahl
Das optisch hervorgehobene Symbol zeigt den momentan gewählten Charakter an. TL bedeutet beispielsweise Team Leader, G Gunner.

4. Deckung
Das Schild signalisiert, dass Ihre Männer momentan in Sicherheit sind. Wie lange, kommt auf die Deckung an. Ein Auto hält locker mehrere Salven ab.

ständlicher geht's kaum. Segnen Ihre GIs das Zeitliche, steigen Sie entweder beim letzten Speicherpunkt ein und arbeiten sich wieder mühsam vorwärts oder machen von der Videofunktion Gebrauch. Sie spulen bis kurz vor Ihren Fehler und springen ins Spiel. Eigentlich keine schlechte Idee, wäre der Schnellvorlauf nicht so lahm. Ebenfalls verbesserungswürdig ist der Schwierigkeitsgrad. Während Sie auf dem einfachsten der drei Levels fast schon einschlafen, wird's auf dem mittleren stellenweise richtig hart. Hier stehen Ihnen nämlich nicht nur deutlich weniger Granaten zur Verfügung, obendrein tauchen auch noch mehr Gegner auf. Die besitzen zwar in etwa den IQ einer Stubenfliege, sind dafür aber in der Regel an strategisch überlegenen Stellen, also auf Balkonen oder hinter Sandsäcken, positioniert.

Schöne Aussichten

In puncto Grafik lässt **Full Spectrum Warrior** andere Genrevertreter wie **Commandos 3** alt aussehen. Es ist eine Freude, den detaillierten und realistisch wirkenden Charakteren bei der Arbeit zuzusehen. Plakate und Graffiti „zieren" Häuserwände im Arbeiterviertel, in der Innenstadt verschlägt Ihnen ein wunderschöner Palast den Atem und gegen Nachmittag zieht sogar ein gespenstischer Sandsturm auf. Sehr gut ist es den Entwicklern übrigens gelungen, die drückende Hitze darzustellen. Dächer scheinen bei dem Wüstenklima regelrecht zu glühen und entfernte Gebäude verschwimmen leicht unter der Mittagssonne. Aber **Full Spectrum Warrior** hat auch seine unschönen Seiten. Einige Fahrzeuge sind erschreckend hässlich modelliert und Häusertexturen sehen beim näheren Betrachten ziemlich unscharf aus. Keinesfalls entgehen lassen sollten Sie sich den kooperativen Mehrspieler-Modus. Mit einem Freund zocken Sie im LAN oder via Direct-IP die Kampagne gemeinsam. Dabei übernimmt jeder Spieler die Kontrolle eines Vierer-Trupps. Hätte Pandemic jetzt noch eine weitere Variante – etwa ein Deathmatch – beigelegt, wären wir wunschlos glücklich. (bb)

Schwerstarbeit

Vorsicht, Frustgefahr! Pandemic hat das Speichersystem der Xbox-Version 1:1 für den PC übernommen. Sie können Ihren Spielstand also nur an vorgegebenen Stellen sichern. Als ärgerlich entpuppen sich die Speicherpunkte auf den Schwierigkeitsgraden „Sergeant Major" und „Authentisch". Hier lauern im Vergleich zum Anfängerlevel „Sergeant" deutlich mehr Gegner auf Sie. Erschwerend kommt hinzu, dass Ihr Arsenal nicht wie auf „Sergeant" sechs M203-Granaten aufweist, sondern schlappe zwei. Die Folge: Schwierigkeitsgrad 1 fühlt sich an wie ein Spaziergang, die beiden höheren treiben Sie an mehreren Stellen beinahe in den Wahnsinn.

IM WETTBEWERB

SILENT STORM TEST IN PCG 12/03	HIDDEN & DANGEROUS 2 TEST IN PCG 12/03	FULL SPECTRUM WARRIOR TEST IN PCG 11/04
TECHNIK		
GUT (80%)	**GUT** (82%)	**GUT** (84%)
+ Hochauflösende Texturen + Wettereffekte + Detaillierte Objekte – Ressourcenhungrig – Zu wenig Einheitenkommentare	+ Hohe Sichtweite + Abwechslungsreiche Level-Grafik + Realistische Texturen + Gute Sound-Effekte – Gegner-Animationen	+ Detaillierte Charaktere + Gelungene Animationen + Coole Lichteffekte + Keine Wegfindungsprobleme – Teilweise verwaschene Texturen
ATMOSPHÄRE		
AUSREICHEND (69%)	**GUT** (82%)	**GUT** (87%)
+ Unverbrauchte Story – Zu wenig Zwischensequenzen – Etwas unglaubwürdig – Fiktive Waffen im späteren Spielverlauf	+ Beklemmende, spannende Atmosphäre + Figuren reden jeweils in Landessprache – Keine zusammenhängende Story – Wenig Dialoge	+ Glaubwürdiges Szenario + Zwischensequenzen + Fantastische Sprachausgabe + Interessante Charaktere – Einfallslose Story
SPIELDESIGN		
GUT (80%)	**BEFRIEDIGEND** (69%)	**GUT** (85%)
+ Abwechslungsreiche Missionen + Sinnvolle Physik-Engine – Unausgegorene Schwierigkeitsgrade – Doofe KI-Gegner	+ Missionen bieten extrem viel Abwechslung + Großer Spielumfang – Taktik-Modus funktioniert nicht richtig – Team-Gefährten befolgen selten Befehle	+ Innovatives Spielprinzip + Stets mehrere Lösungsmöglichkeiten + Einfache Steuerung – Schwierigkeitsgrade nicht ideal – Begrenzte Spielwelt
MULTIPLAYER		
-	**GUT** (82%)	**GUT** (80%)
	+ Drei spaßige Team-Modi + Viele Einstellungsmöglichkeiten + Ausreichende Kartenanzahl – Kein Editor	+ Kooperative Kampagne + Viele taktische Optionen – Nur ein Spiel-Modus – Keine neuen Karten
SPIELSPASS		
GUT (83%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**GUT** (85%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT — 6 STD. — 12 STD. — 18 STD. — 24 STD.

Spieldauer (Einzelspieler): 45 Stunden | **Spieldauer (Einzelspieler):** 16 Stunden | **Spieldauer (Einzelspieler):** 14 Stunden

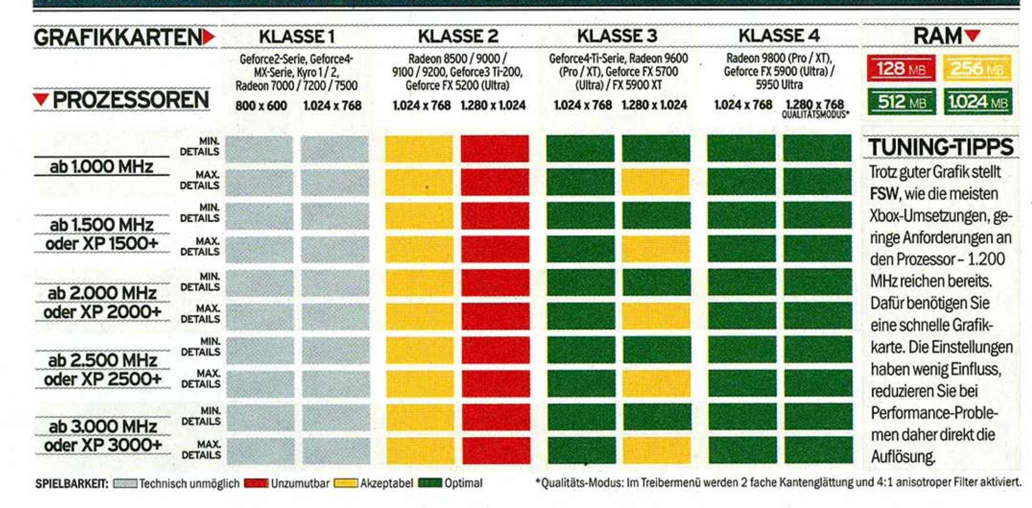
1 Das Tutorial ermöglicht einen problemlosen Spieleinstieg. Schon während des Trainings können wir kaum die erste Mission erwarten, die wir prompt meistern.

2 Das Team-Management klappt wie am Schnürchen. Sogar einen Panzer schicken wir dank taktischen Geschicks in die ewigen Jagdgründe.

3 Am Flughafen erwarten uns mehrere knifflige Passagen. Dabei treibt uns die Speicherfunktion fast in den Wahnsinn. Wir laden die meiste Zeit alte Spielstände.

4 Die Missionen laufen stets nach demselben Schema ab. Dafür hält uns die spannend erzählte Story bei Laune. Gegen Spielende ergänzen zwei Scharfschützen unser Team.

LEISTUNGS-CHECK



TUNING-TIPPS

Trotz guter Grafik stellt FSW, wie die meisten Xbox-Umsetzungen, geringe Anforderungen an den Prozessor – 1.200 MHz reichen bereits. Dafür benötigen Sie eine schnelle Grafikkarte. Die Einstellungen haben wenig Einfluss, reduzieren Sie bei Performance-Problemen daher direkt die Auflösung.

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü werden 2 fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

FULL SPECTRUM WARRIOR

CA. € 45,-
30.09.2004

BENJAMIN BEZOLD



„Wer bei diesem Spiel den virtuellen Kriegsdienst verweigert, ist selber schuld."

Nanu, was ist denn das: ein Spiel, das aussieht wie ein Ego-Shooter, in dem ich aber keinen einzigen Schuss abgeben darf? Ob das gut geht? Anfangs stand ich **Full Spectrum Warrior** ziemlich skeptisch gegenüber. Aber schon nach der ersten Trainingslektion war mir klar: Dieser Titel ist der Hammer. Auch wenn ich die Entwickler gelegentlich wegen der bescheuerten Speicherfunktion am liebsten verflucht hätte, bereitete mir der innovative und unkomplizierte Genremix viel Spaß. Einzig und allein die mangelhafte Abwechslung verhindert eine höhere Wertung. Immer nur von Deckung zu Deckung zu huschen ist auf Dauer schon etwas öde.

THOMAS WEISS



„Obwohl alle Missionen nach demselben Strickmuster ablaufen, bleibt FSW spannend."

Von wegen, Taktik-Spiele sind kompliziert! Bei **Full Spectrum Warrior** geht es ohne Planungsphase und nerviges Handbuchstudium sofort mächtig zur Sache. Die intuitive Steuerung beschränkt sich auf wenige Kommandos. In der Regel reichen ein paar Mausklicks, um den Feind schachmatt zu setzen. Großes Lob verdient ferner die Wegfindung der eigenen Einheiten. Jeder Befehl wird präzise ausgeführt. Häuserecken oder andere Hindernisse stellen die künstliche Intelligenz zu keinem Zeitpunkt vor ernsthafte Probleme. Hoffentlich schickt Pandemic bald einen zweiten Teil oder ein Add-on nach. Ich bin süchtig!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Pandemic Studios
Studionote: Gut
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/2/2
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

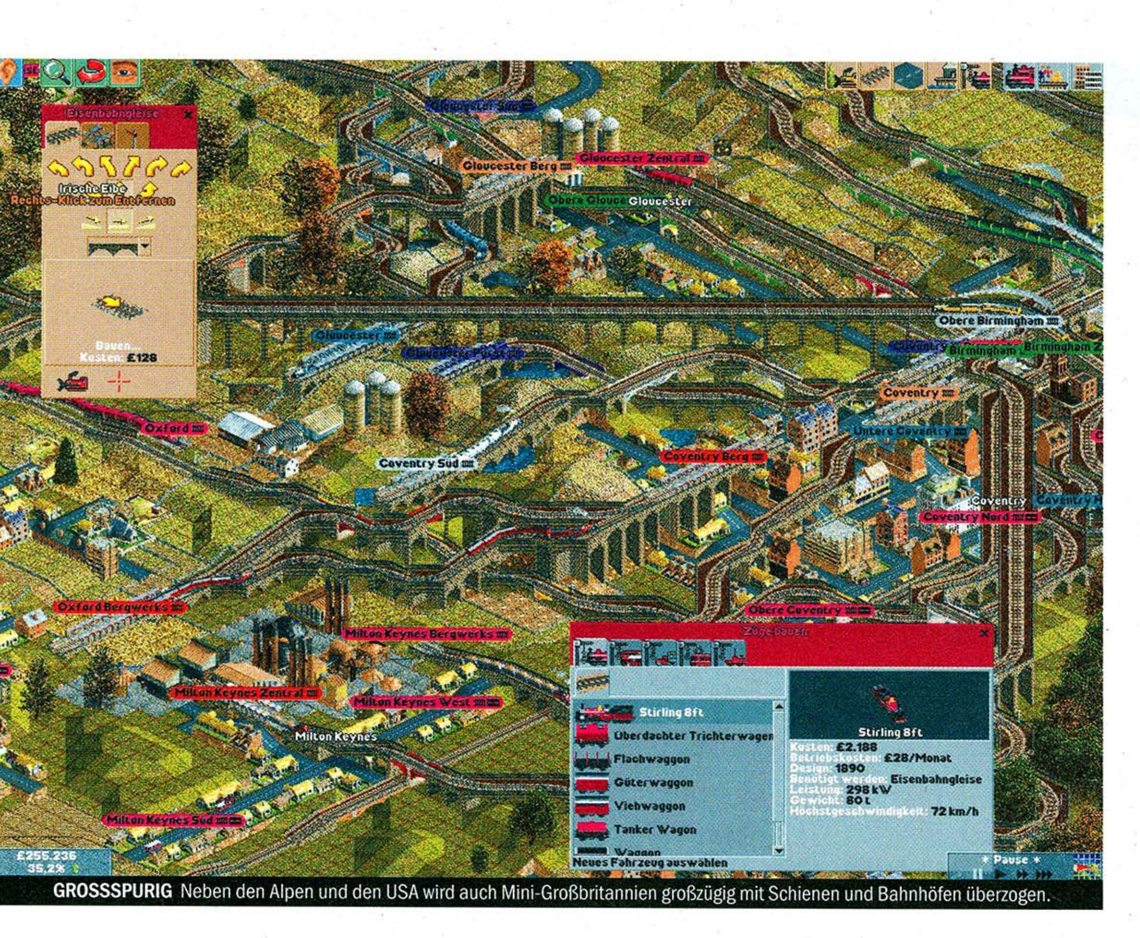
Minimum: 800 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.000 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 1,4 GHz, 512 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Innovatives Spielprinzip
+ Intuitive Steuerung
+ Packende Atmosphäre
– Auf Dauer eintönig
– Mäßige Gegner-KI

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
85	Grafik	Gut (84)
	Sound	Gut (80)
	Steuerung	Sehr gut (90)
	Mehrspieler	Gut (80)



GROSSSPURIG Neben den Alpen und den USA wird auch Mini-Großbritannien großzügig mit Schienen und Bahnhöfen überzogen.

Locomotion

Volle Ladung: Als Container-König chauffieren Sie Postsäcke und Rindviecher durch Rollercoaster-Tycoon-Täler.

Fern-Duell

Alle **Locomotion**-Karten können Sie auch zu zweit gegeneinander im Mehrspieler-Modus bespielen – im Netzwerk oder via Gamespy. Wer beispielsweise am schnellsten den Status „Gleisarbeiter" oder monatliche Einnahmen von 50.000 Dollar erreicht, gewinnt. Wie fast alle Aufbau-Spiele, so ist auch das Multiplayer-**Locomotion** ein arg zähes Vergnügen – erstens, weil die Performance selbst auf Top-Rechnern in die Knie geht, und zweitens, weil Sie das Spieltempo (anders als im Solospiel) nicht erhöhen können.



Dallas boomt: Auf dem eben gebauten Flughafen landen im Minutentakt Jumbos aus Denver, Salt Lake City und Washington – und die neu entdeckten Ölfelder vor den Toren der Stadt verheißen eine buchstäblich sprudelnde Geldquelle. Baumstämme aus den Rocky Mountains, Rinder von texanischen Weiden, Weintrauben aus Kalifornien – für Ewing Oil läuft's richtig gut.

Zehn Jahre nach dem Mega-Hit **Transport Tycoon** macht Sie Chris Sawyer in **Locomotion** erneut zum König der dampfenden Lokomotiven und herumtuckernden LKWs: Sie verlegen Schienen, Brücken, Tunnels und Straßen, bauen Haltestellen und Bahnhöfe, kaufen Schiffe und Flugzeuge, transportieren Passagiere in Bussen von Stadt zu Stadt. Die Fahrpläne lassen sich kinderleicht einstellen: Stationen anklicken, entsprechend sortieren, ein- und auszuladende Ware festlegen und ab die Post. Sobald die Öltanks und Güterwaggons ihre Ladung am Ziel abladen, klingelt's in der Registrierkasse und Sie können weiter expandieren. Rund 40 Szenarien sind enthalten – von ganz leicht bis unschaffbar, von überschaubar bis riesig, von Schweizer Alpen bis zur tropischen Inselwelt. Haken Nummer 1: Die Karte verändert sich – Städte werden größer, neue Fabriken entstehen, Kohlebergwerke schließen. Zweitens: Die aggressiven Computergegner durchkreuzen Ihre schönen Pläne und verlegen abenteuerliche Strecken – da werden schon mal ganze Gebirgszüge mutig überbrückt. Während man sich jeden Waggon vom Mund abspart, scheint Geld für die Konkurrenz keine Rolle zu spielen. Nervig zudem: sich in Küsten verheddernde Schiffe und sich gegenseitig blockierende Züge. (pf)



LOCOMOTION
CA. € 20,-
09.09.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Ich versteh nur Bahnhof: Wer soll da den Überblick behalten?"

Im Vergleich zu bisherigen Chris-Sawyer-Hits bleibt der Spielwitz von **Locomotion** auf halber Strecke liegen. Denn gerade für erfahrene **Tycoon**-Liebhaber werden die Missionen viel zu schnell zur Routine: Auf den Profi-Karten sind die Entfernungen zwischen Ölfeld und Raffinerie halt noch größer und die Gebirge zwischen Holzfäller-Camp und Papierfabrik einfach nur höher – Haltestellen-Wirrwarr und verknotete Strecken entsprechen dann in etwa meinen Gehirnwindungen. Da wird jeder Hobby-Logistiker schnell zum Nixblicker ...

PETRA FRÖHLICH



„Aufgrund eines entgleisten Gesichtszugs verspätet sich die Grafik um 10 Jahre."

Wer statt zum spürbar besseren **Transportgigant** (40 Euro) zum in jeder Hinsicht billigeren **Locomotion** (20 Euro) greift, macht's wie die Deutsche Bahn: Er spart schlichtweg an der falschen Stelle – **Locomotion** rast zum Freundschaftspreis aufs Abstellgleis. Mit der **Rollercoaster Tycoon**-Serie gemein hat die **Transport Tycoon**-Neuauflage die fast selbsterklärende Bedienung, die schnellen Erfolgserlebnisse, die liebevollen Details, den Szenario-Editor – aber leider eben auch die museumsreife Technologie. Schade.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Chris Sawyer
Studionote: Gut
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 700 MHz, 128 MByte RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Mehr als 40 Szenarien
- + Selbsterklärende Steuerung
- − Szenario-Editor enthalten
- − Geringe Komplexität
- − Hoffnungslos veraltete Grafik

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
61	Grafik	Mangelhaft (55)
	Sound	Gut (80)
	Steuerung	Befriedigend (78)
	Mehrspieler	Mangelhaft



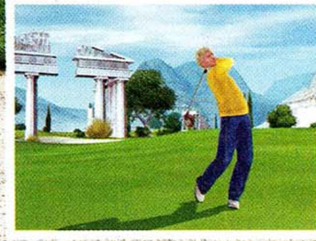
It's in the game.™

Tiger Woods ist ein richtig guter Golfer. Also lass uns seine Welt verändern. Mach die Bunker tiefer, die Fairways schmaler, die Roughs schwieriger. Lass es regnen, lass es Nacht werden. Fordere die besten Golfer der Welt mit neuen Kursen heraus. Stell deinen Kurs online* und beweise dich als Meisterarchitekt. Und wenn du und dein Kurs Tiger Woods kleingekriegt haben, dann warten an allen möglichen Doglegs noch Seve Ballesteros, Gary Player, Jack Nicklaus und ein Heer nahezu unschlagbarer Legenden auf dich. Und denk daran: Egal wie schwer du deinen Kurs machst, du musst ihn auch noch selber spielen.





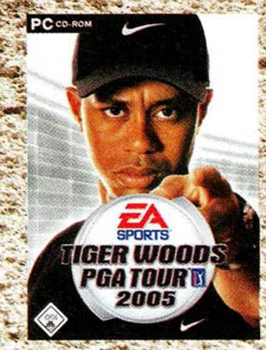




TIGERPROOFING

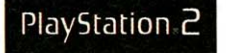
Du beherrschst den Kurs, du beherrschst das Wetter.





www.tigerwoods2005.com
www.easports.de



















Eishockey Manager 2005

Aufs Glatteis geführt: Die Neuauflage des elf Jahre alten Eishockey Manager begeistert trotz offizieller DEL-Lizenz nur hartgesottene Fans.

Der **Eishockey Manager 2005** bietet dank der offiziellen DEL-Lizenz sämtliche Mannschafts- und Spielerdaten der Deutschen Eishockey Liga. Vom Geburtsdatum über die Schlaghand bis hin zur Körpergröße sind alle Originaldaten der Kufencracks enthalten. Gleiches gilt für die österreichische Nationalliga mit ihren acht Vereinen. Neben der höchsten deutschen Spielklasse können Sie hierzulande auch in der zweiten, dritten oder vierten Liga antreten – mangels Lizenz allerdings wie in zehn weiteren internationalen Ligen nur mit Fantasie-Teams. Dank des mitgelieferten Editors lassen sich fehlende Daten jedoch problemlos nachtragen. Haben Sie sich für die Mannschaft Ihrer Wahl und eine Karriere mit oder ohne Entlassungen entschieden, finden Sie sich auch schon im ziemlich antiquierten Hauptmenü wieder. Das Menü-Design erinnert mit seinen dicken Buttons, vielen Kästen, kräftigen Farben, weißer Fettschrift und pixeligen Grafiken nämlich an längst vergangene Zeiten. Nach dem ersten Kulturschock, dem einen die unübersichtliche „Gesamt-Übersicht" beschert hat, entdecken wir in der unteren Bildschirmecke einen Knopf, hinter dem sich – unterteilt in vier Kategorien – sämtliche Menüs verstecken. Wie umständlich!

Nur etwas für Profis

Wie bei anderen Sportmanagern kümmern Sie sich um Training und Taktik, kaufen und verkaufen Spieler, ziehen finanzkräftige Werbepartner an Land oder bauen Ihre Spielstätte aus. Zwar können Sie wöchentlich Toto spielen, wesentliche Elemente wie Jugend- und Nachwuchsarbeit oder Fanbetreuung fehlen jedoch gänzlich! Im Transfermarkt regiert zudem die Unübersichtlichkeit. Während einem der **Fußballmanager 2005** alle wichtigen Daten auf einen Klick serviert, landet man beim **Eishockey Manager 2005** in einem reichlich unübersichtlichen Wust von Namen, Icons, Zahlen und Tabellen. Hat man sich den nötigen Überblick verschafft, ist es aber problemlos möglich, Ersatzspieler an den Mann zu bringen und Top-Stars zu verpflichten. Auffällig ist allerdings, dass das Gehaltsniveau im Spiel merklich über dem realen Salär der DEL-Puckjäger liegt. Hinzu kommt, dass Eishockey-Laien mit vielen Taktik- und Trainingsoptionen wenig anzufangen wissen. Erklärende Hilfetexte oder die Möglichkeit, Assistenten einzustellen und ihnen bestimmte Aufgaben zuzuweisen, gibt es nicht. Fans des beliebten Wintersports wird das nicht weiter stören – schließlich sind ihnen Regeln, Spielzüge und die zahlreichen Abkürzungen in den umfangreichen Statistiken geläufig.

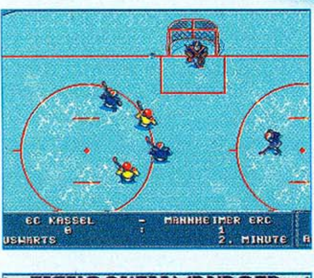
Veraltete 3D-Spielszenen

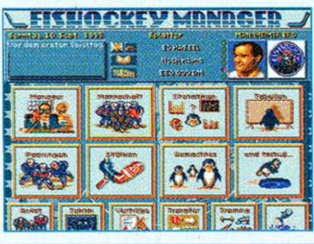
Für die Darstellung der einzelnen Partien setzen die Entwickler auf individuell berech-

Der Vorgänger

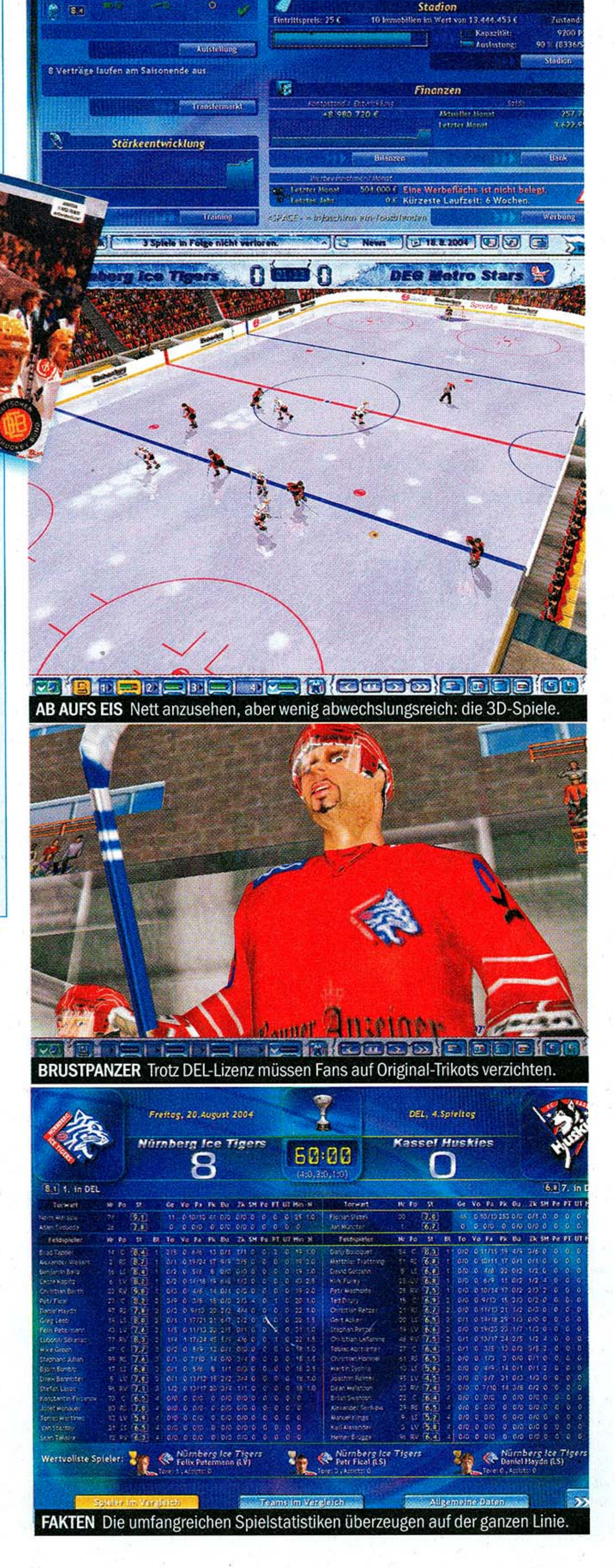
Die Erfinder der Bundesliga-Manager-Serie und Entwickler des Eishockey Manager 2005, Werner Krahe und Jens Onnen, veröffentlichten bereits im Winter 1993 die Ur-Version des Eishockey Managers. Als Trainer und Manager kümmerten Sie sich um alle Belange eines Profi-Vereins der damaligen Eishockey-Bundesliga oder führten alternativ ein unterklassiges Team in die Belle Etage der Kufencracks. Zwar gab es keine in Echtzeit berechneten Spielszenen, dafür aber einen funktionierenden Text-Modus mit allen relevanten Infos sowie einen umfangreichen Bereich für die Nachwuchsförderung. Zwei Punkte, die wir beim Eishockey Manager 2005 schmerzlich vermissen.







nete 3D-Spielszenen. Diese sind zwar hübsch anzusehen, technisch jedoch nicht mehr auf dem neuesten Stand. Das Problem: Da man sich die 3D-Spiele mangels Text-Modus oder reiner Ergebnisanzeige ansehen muss, gehen einem die hakeligen Animationen, sich häufig wiederholende Aktionen und kaum erkennbare Taktik-Änderungen früher oder später gehörig auf den Zeiger. Das Durchwechseln der einzelnen Reihen können Sie selbst übernehmen oder dem Computer überlassen. Positiv: Anhand zahlreicher Statistiken, die leider nicht sortierbar sind, lassen sich das Match sowie die Leistungen einzelner Spieler bis ins kleinste Detail analysieren und Schwächen problemlos aufdecken. (cs)

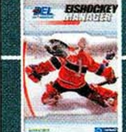


HEILLOSES DURCHEINANDER Das unübersichtliche Hauptmenü.

AB AUFS EIS Nett anzusehen, aber wenig abwechslungsreich: die 3D-Spiele.

BRUSTPANZER Trotz DEL-Lizenz müssen Fans auf Original-Trikots verzichten.

FAKTEN Die umfangreichen Spielstatistiken überzeugen auf der ganzen Linie.



EISHOCKEY MANAGER 2005

CA. € 40,-
ERHÄLTLICH

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Eiskalte Leidenschaft, die Leiden schafft: nur für Fans empfehlenswert!"

Hilfe, was ist denn da passiert? Mit dem guten, alten **Eishockey Manager** von 1993 hat dieses Werk nicht mehr viel gemein – abgesehen von der völlig veralteten Menü-Grafik. Darüber könnte man ja noch hinwegsehen, würden nicht wesentliche Elemente heutiger Sportmanager fehlen. Eine funktionierende Jugendarbeit ist das A und O eines jeden Eishockey-Clubs – hier sucht man sie vergeblich. Gleiches gilt für die Fanbetreuung, einen übersichtlichen Transfermarkt, den Text-Modus und die Möglichkeit, Assistenten einzustellen. Hoffentlich gibt es noch einen dritten Teil der Serie – dann aber bitte mit oben genannten Features!

PETRA FRÖHLICH



„Mäßige Neuauflage des Klassikers – mit Atmosphäre aus dem Tiefkühlfach"

Wie sehr habe ich mich auf einen Nachfolger eines meiner absoluten Lieblingsspiele der damaligen Zeit gefreut. Und zwar mit einem schicken Menüdesign und erstklassigen Textmodus à la **FM 2005**, zahlreichen Originaldaten und einem unkomplizierten Spieleinstieg. Fertig wäre ein Fest für Eishockeyfans gewesen. **Eishockey Manager 2005** ist jedoch ein für Laien unzugängliches Spiel und für Profis eine unausgewogene Wirtschaftssimulation ihrer Lieblingssportart mit – immerhin – umfangreichen Statistiken und realistischen Saisonverläufen – was Ende 2004 und im Vergleich zum **FM 2005** entschieden zu wenig ist.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Greencode
Studionote: Befriedigend
Publisher: Jowood
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene; Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1,0 GHz, 128 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1,6 GHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2,2 GHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Offizielle DEL-Lizenz
- + Umfangreiche Statistiken
- − Öde Grafik
- − Unübersichtliches Menü-Design
- − Kein Text-Modus

PC-GAMES-TESTURTEIL



EINZELSPIELER		
66	Grafik	Ausreichend (60)
	Sound	Ausreichend (62)
	Steuerung	Ausreichend (69)
	Mehrspieler	Ausreichend (62)



ABGEFAHREN Bis eine teure Bimmelbahn durch Ihren Park tuckert, ist viel Detailarbeit erforderlich.

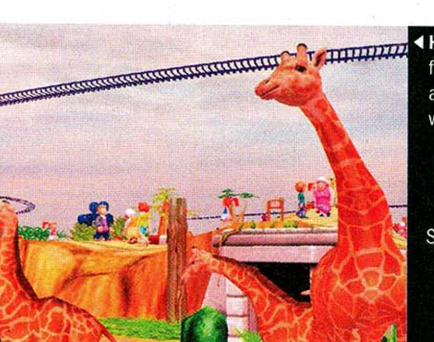
Zoo Empire

Nach Zoo Tycoon und Wildlife Park, aber vor Zoo Tycoon 2: Das Imperium brüllt, grunzt, jault und trompetet zurück.

Die Straußenfamilie hat Nachwuchs bekommen, der Ober-Löwe schielt wieder mal in Richtung Zebrakäfig und am Eisstand bilden sich lange Schlangen – Alltag im Leben eines Zoo-Direktors, zwischen Gelege und Gehege. Doch zunächst wollen Arbeiter eingestellt und Fressbuden gebaut werden. Am meisten Aufmerksamkeit – und vor allem Zeit – verschlingt der Bau von artgerechten Anlagen. Bevor ein Elefant zufrieden sein „Töööröööööö" durch den Park trompetet, muss seine Unterkunft mit diversen Spielzeugen, Felsen und Bäumen versehen werden. Auch die Zusammensetzung des Bodens muss – wie bei ähnlichen Spielen – prozentgenau stimmen. Zum Glück kann das Gehege abgespeichert und in späteren Missionen wiederverwendet werden – ebenso wie Tiere, die dem Spielers ans Herz gewachsen sind.

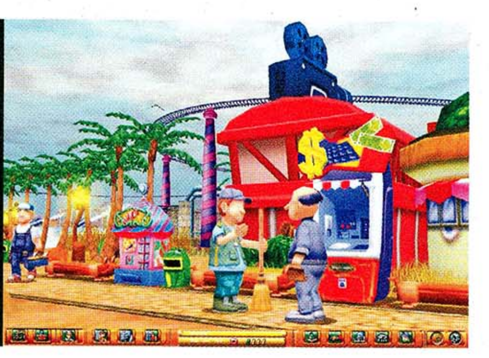
Da tanzt der Bär

Die umfangreiche Kampagne ist etwas lieblos geraten, einen roten Faden gibt es nicht. Jeder Abschnitt beginnt gleich, nur die Ziele ändern sich. Meist gilt es, Besucher oder Tiere bei Laune zu halten oder die Forschung zu bemühen. Diese entwickelt dann beispielsweise heilende Medikamente, Attraktionen und Schokoriegel. Neu im Zoo-Segment: die stufenlos dreh- und zoombare 3D-Grafik anstelle der üblichen 2D-Iso-Draufsicht, die durch ihre knuddeligen Figuren, quietschbunten Buden und verspielten Menüs entfernt an **Theme Park World** erinnert. (cs)



◀ HALS VOLL Auch Giraffen fühlen sich nur in artgerechten Gehegen wohl.

BUDENZAUBER ▶ Solche Imbiss-Stände erwirtschaften einen schönen Nebenverdienst.





ZOO EMPIRE

CA. € 28,-
20.09.2004

PETRA FRÖHLICH

„Streichelzoo macht Kinder froh – und Erwachsene ebenso?"

Wer durch **Max Payne 2** mehr über Physik gelernt hat als in elf Jahren Gymnasium, nimmt auch aus **Zoo Empire** gesundes Halbwissen über unsere gefiederten, geschuppten und plüschigen Freunde mit. Nur: **Zoo Empire** fühlt sich an wie schon mal gespielt – der Spielwitz passt bequem in einen Känguru-Beutel, Aufbau-Routiniers entdecken so gut wie nichts Neues. Mein Tipp: Zum gleichen Preis gibt's die weit spaßigere **Zoo Tycoon Complete Collection**. Zumindest sollten Sie vor dem Kauf das in wenigen Wochen erscheinende **Zoo Tycoon 2** abwarten.

CHRISTIAN SAUERTEIG

„Die Tiere wachsen ans Herz. Das Spiel schafft das nicht ganz."

Große Tiervielfalt, jede Menge Attraktionen, viel Gehege-Mobiliar – das kennt man, das ist Standard. Um an populären Spielen wie **Zoo Tycoon** und **Wildlife Park** vorbeizuziehen, darf man also durchaus mehr erwarten als eine nicht gerade üppig ausgestattete 3D-Welt. Zudem fehlt es an Abwechslung und an eigenständigerem Personal. Trotzdem fesselt **Zoo Empire** zumindest für einige Stunden – und weckt den Tierfreund in mir: Wenn meine possierlichen Lieblinge erst mal austrainiert sind, wird sich keiner mehr an Lassie erinnern ...

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Enlight Software
Studionote: Ausreichend
Publisher: CDV Software Entertainment AG
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.300 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Erstmals 3D-Tiergärten
- + 40 verschiedene Tierarten
- + Tiere können importiert werden
- – Wenige Neuerungen
- – Nicht immer überzeugende KI

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
66	Grafik	Befriedigend (72)
	Sound	Befriedigend (74)
	Steuerung	Befriedigend (75)
	Mehrspieler	-













LEISURE SUIT
LARRY™
MAGNA CUM LAUDE



LARRY KOMMT -
OKTOBER 2004



WWW.WHO-IS-LARRY.DE



Fußball Manager 2005

Warum auch Besitzer des Vorgängers am Fußball Manager 2005 auf gar keinen Fall vorbeikommen, erfahren Sie in unserer ausführlichen Spiel-Analyse.

Das spannende am Fußball sind die Überraschungen – siehe Otto Rehhagels EM-Coup mit den Griechen oder die Meisterschaft Werder Bremens. Alles andere als überraschend und ohne jegliche Blöße thront seit inzwischen vier Jahren EA Sports' fantastische Fußballmanager-Serie auf dem Sportmanager-Olymp. Sämtliche Originaldaten aller wichtigen Ligen, aufgeräumtes Menüdesign, umfangreiche und alle relevanten Trainer- und Manageroptionen, tolle Spielpräsentationen sowie glaubwürdig mitwirtschaftende Computergegner sorgen für ein hohes Maß an Spielspaß und eine unerreichte Langzeitmotivation. Fans der Serie, die jährlich stolze 50 Euro in den neuesten Teil ihres Lieblingsspiels investieren, waren im vergangenen Jahr allerdings etwas enttäuscht. Bis auf die Möglichkeit, mittels der Football-Fusion-Funktion selbst zum Gamepad zu greifen und seine Spiele in der Fußballsimulation **FIFA 2004** auszutragen (das man dafür natürlich auch besitzen muss), hielten sich die wirklichen Neuerungen arg in Grenzen – im Gegensatz zum aktuellen **Fußball Manager 2005**, bei dem Gerald Köhler und sein Team ordentlich geklotzt statt nur gekleckert haben.

Keine Regionalliga-Lizenz

Dank der offiziellen FIFPro-Lizenz stehen dieses Jahr noch mehr reale Spieler-, Mannschafts- und Vereinsdaten aus knapp 50 Ligen rund um den Globus zur Auswahl.

Neben mehr als 30.000 echten Fußballern tummeln sich zudem über 25.000 Jugend- und Amateurkicker im Spiel. Selbstredend, dass alle europäischen Topligen mit von der Partie sind. Wer mag, legt also gleich mit einer Spitzenmannschaft wie Real Madrid, Juventus Turin oder den Münchner Bayern los. Alternativ starten Sie eine echte Manager-Karriere mit möglichen Entlassungen in der untersten Spielklasse eines Landes (in Deutschland: Regionalliga) und verhelfen durch kluges Management Ihrem Verein zum Aufstieg oder hoffen auf lukrative Angebote höherklassiger Clubs. Ärgerlicherweise müssen ausgerechnet die deutschen Regionalligisten mangels Lizenz noch immer mit Fantasiespielern und -wappen auskommen. Dank des mitgelieferten Editors ist allerdings davon auszugehen, dass bereits wenige Tage nach der Veröffentlichung des Spiels die fehlenden Daten auf diversen Fanpages im Internet zum Download bereitstehen. Eine nützliche Linkliste finden Sie auf der offiziellen Homepage unter folgender Adresse: www.fm2005.de/html/service/fanseitenliste.php. Wer weder mit einem Erstligisten noch mit einem ambitionierten Verein aus der dritthöchsten Spielklasse



MEHR TAKTIK Am neuen Taktik-Tisch können Sie nicht nur die Formation, sondern auch das Verhalten der Spieler bei Ballbesitz bestimmen.

SPANNEND Eine erstklassige Alternative zum 3D-Spiel stellt nach wie vor der abwechslungsreiche Text-Modus dar.

beginnen möchte, wählt den etwas versteckten, komplett neuen und extrem reizvollen „Create a Club"-Spiel-Modus und führt seinen Heimatverein aus den Niederungen der Kreisliga an die Spitze der Bundesliga (siehe Extra-Kasten).

Alles drin, alles drum, alles dran

Wie Felix Magath in der vergangenen Saison beim VfB Stuttgart kümmern Sie sich auch beim **Fußball Manager 2005** als Trainer und Manager um das Wohl und Wehe Ihres Vereins. Als Übungsleiter planen Sie das Training, bestimmen Aufstellung und Taktik oder führen hoffnungsvolle Talente über Ihre Reservemannschaft an die erste Elf heran, während Sie sich als Hobby-Hoeneß mit allen wirtschaftlichen Aspekten rund um Ihren Club beschäftigen. Dazu zählen Vertragsverhandlungen mit Spielern und Angestellten und die Verpflichtung neuer Fußballer genauso wie der Verkauf von Dauer-Reservisten, die Planung diverser Trainingslager und Freundschaftsspiele oder der Ausbau Ihres Stadions sowie des Umfelds mit Parkplätzen, Würstchenbuden oder eigener Autobahnausfahrt. Des Weiteren veranstalten Sie Autogrammstunden Ihrer Kicker, spendieren dem treuen Anhang Busse oder Freikarten fürs nächste Auswärtsspiel, sorgen sich um den Verkauf von Fanartikeln, nehmen zahlungskräftige Werbepartner unter Vertrag, errichten internationale Jugendcamps, verwalten Geldanlagen und Kredite oder bringen Ihren Verein wie einst Borussia Dortmund an die Börse. Und wem das alles nicht reicht,

> Neben mehr als 30.000 echten Fußballern tummeln sich zudem über 25.000 Jugend- und Amateurkicker im Fußball Manager 2005.

So erstellen Sie Ihren eigenen Verein

Von der Kreisklasse in die Champions League: Der neue Spiel-Modus „Create a Club" macht's möglich!

- Das gab es noch nie: Beim **Fußball Manager 2005** können Sie neben bekannten Top-Teams sowie Zweit- und Drittligisten aus allen Ligen Europas auch den Verein aus Ihrem 600 Seelen-Dörfchen aus der Kreisliga heraus zu europäischen Ehren führen.
- Möglich macht das eine riesige Datenbank mit über 40.000 Städten Deutschlands, Österreichs, Englands und der Schweiz. Glauben Sie nicht? Wir haben den Test gemacht: Sowohl das Fürther Vorstadt-Nest Stadeln als auch das bei Göttingen liegende Dörfchen Elliehausen sind enthalten.
- Sie können eigene Trikots, Stadien und Vereinswappen kreieren und natürlich auch die Kader mit realen Spielerdaten versehen. Gestartet wird grundsätzlich in der Kreisklasse. Über die mit größtenteils realen Mannschaften ausgestatten Bezirks-, Landes-, Verbands- und Oberligen kämpfen Sie sich schließlich in die drei höchsten Spielklassen empor.



1. SCHRITT Füttern Sie die Datenbank mit einem Stadt- oder Ortsnamen.



2. SCHRITT Jetzt müssen nur noch Wappen und Trikots kreiert werden ...



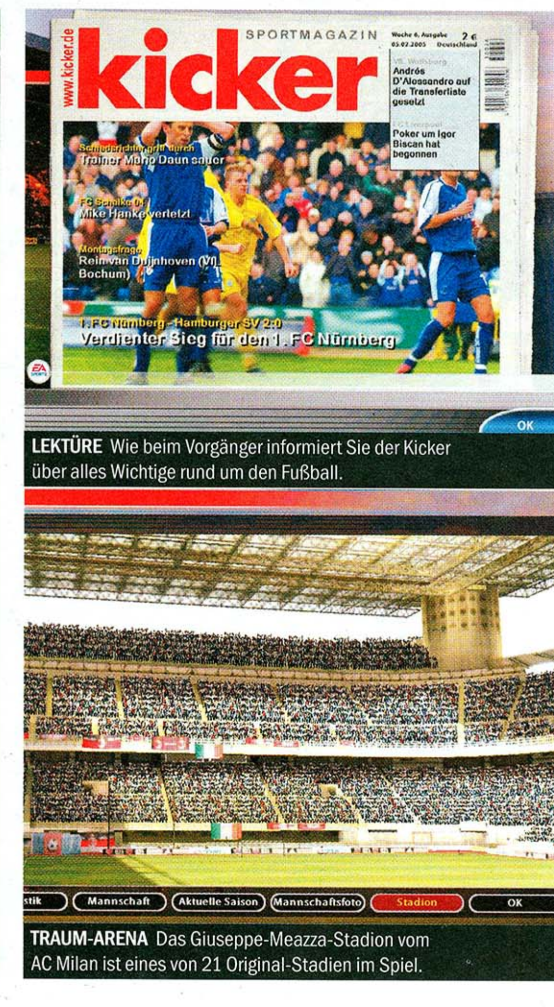
3. SCHRITT ... und fertig ist Ihr eigener Verein. Herzlichen Glückwunsch!

Kontrolle in einer neuen Dimension: die interaktive Coaching Zone

Im Fußball Manager 2005 ist es erstmals möglich, während der in Echtzeit berechneten 3D-Spiele auf sämtliche Statistiken und Spielerdaten zuzugreifen. Wir zeigen Ihnen, wie das funktioniert

1 In Echtzeit berechnetes 3D-Spiel
2 Anweisungen an die Spieler
3 Spielzeit
4 Anzahl und Stimmung der Zuschauer
5 Statistiken beider Teams
6 Ergebnisticker
7 Mannschaftsübersicht
8 Spieler- und Taktikwechsel
9 Fitness und Moral beider Teams





LEKTÜRE Wie beim Vorgänger informiert Sie der Kicker über alles Wichtige rund um den Fußball.

TRAUM-ARENA Das Giuseppe-Meazza-Stadion vom AC Milan ist eines von 21 Original-Stadien im Spiel.

der kann sogar „nebenberuflich" auch noch als Nationaltrainer fast aller FIFA-Mitgliedsverbände arbeiten. Wahnsinn! Da gerade Neulinge mit all diesen Aufgaben völlig überfordert wären und sich manch einer vielleicht nur auf Teilbereiche konzentrieren möchte, lassen sich wie bei den Vorgängern sämtliche Funktionen automatisieren. Entweder von ehrenamtlichen Mitarbeitern oder von echten Profis, die auf dem Arbeitsmarkt von allen möglichen Clubs umgarnt werden und auch ein dementsprechendes Salär für ihre Dienste ausrufen.

Geld regiert die Fußball-Welt

Wichtigstes Argument zur Sicherung Ihres alles andere als schlecht bezahlten Postens ist natürlich der sportliche Erfolg – neuerdings aber noch dichter gefolgt von einem soliden Wirtschaften. So kann es durchaus passieren, dass Sie trotz eines ordentlichen Saisonverlaufs Ihren Job verlieren, weil Sie viel zu viel Geld in die Mannschaft gepumpt haben und in Ihrer Kasse Ebbe herrscht. Deshalb gibt Ihnen ab sofort der Vorstand zu Saisonbeginn konkrete Vorgaben, wie viel Geld Sie in Gehälter, Stadionausbauten oder Transfers investieren dürfen. Wer diese Grenzen überschreitet, sitzt alsbald auf einem sehr wackeligen Stuhl. Unabhängig davon klopft Ihnen jedes Frühjahr der Verband auf die Finger und bittet zum Lizenzierungsverfahren. Hoffnungslos verschuldete Vereine oder Teams, die gegen Auflagen verstoßen haben, müssen mit empfindlichen Strafen rechnen. Von der Geldbuße über Punktabzüge bis hin zum Zwangsabstieg reichen die Sanktionen. Wer schwarze Zahlen schreibt, hat hier natürlich nichts zu befürchten und kann das sauer verdiente Geld in seine Ballkünstler stecken. Dank des klar strukturierten, nach zahlreichen Attributen sortierbaren und mit einer praktischen Suchfunktion ausgestatteten Transfermarkts ist das Verpflichten neuer Kicker beinahe ein Kinderspiel. Die Vertragsverhandlungen laufen sehr realistisch ab. Über mitbietende Konkurrenten hält Sie zudem Ihre praktische Mailbox auf dem Laufenden.

Mehr Taktik

Die Stärke Ihrer Spieler wird nach wie vor in Werten von 0,5 bis 13,0 ausgegeben, wobei absolute Superstars und Ausnahmeathleten auch in noch höhere Regionen vorstoßen können. Abhängig vom Talent kann sich jeder Spieler im Laufe seiner Karriere verbessern – verletzungsbedingt oder aus Altersgründen sind jedoch auch Abwertungen möglich. Statt ehemals 16 verfügt im **FM 2005** jeder Spieler über 30 verschiedene Fähigkeiten (Kopfball, Freistöße, Schnelligkeit etc.) mit Werten von 0 bis 99 anstelle von -1 bis +2. Das sorgt für mehr Übersicht und deutlichere Unterschiede zwischen den einzelnen Balltretern. Damit die Kicker ihre Stärken auch auf dem Spielfeld optimal ausreizen, gibt es den neuen „Taktik-Tisch". Hier können Sie nicht nur zahlreiche Spielsysteme auswählen und selbst kreieren, Einsatz oder Spielweise bestimmen, sondern auch die Laufwege Ihrer Spieler anhand der Ballposition für eigenen und gegnerischen Ballbesitz festlegen. Klingt in der Theorie gut und sieht in der Praxis noch besser aus.

Tolle 3D-Spiele

Neben dem gewohnt erstklassigen Text-Modus können Sie die Spiele Ihrer Mannschaft auch wieder im in Echtzeit berechneten und herrlich anzuschauenden 3D-Spiel verfolgen – der Grafik-Engine von **FIFA 2004** sei Dank. Das Beste daran: Taktische Änderungen oder Systemwechsel sind direkt erkennbar und auch die per Tastendruck zurufbaren Anweisungen setzen Ihre Mannen inzwischen sofort sichtbar um – Weltklasse! Durch die neue „Interaktive Coaching Zone" (siehe Extra-Kasten) können Sie erstmals auch während des Live-Spiels zahlreiche Statistiken abrufen. Wem das optional beschleunigte 3D-Spiel zu lange dauert, wählt neben dem Text-Modus oder dem reinen Ergebnis den neuen Highlight-Modus, bei dem Sie nur die Höhepunkte einer Partie zu sehen kriegen. (cs)

IM WETTBEWERB

DEL EISHOCKEY MANAGER 2005 TEST IN PCG 11/04	KICKER MANAGER 2004 TEST IN PCG 07/04	FUSSBALL MANAGER 2005 TEST IN PCG 11/04
TECHNIK		
AUSREICHEND (60%)	**GUT** (80%)	**GUT** (85%)
+ Cooler Soundtrack – Komplexe Bedienung – Schrecklich unübersichtliches Menü-Design	+ Durchschaubare Steuerung; alle wichtigen Funktionen mit einem Klick abrufbar – Etwas unübersichtliches Menü-Design	+ Einfache Steuerung; alle wichtigen Funktionen mit einem Klick abrufbar + Größtenteils übersichtliches Menüdesign – Nervig: Tabellen nie auf einen Blick sichtbar; scrollen notwendig
ATMOSPHÄRE		
AUSREICHEND (65%)	**BEFRIEDIGEND** (78%)	**GUT** (87%)
+ Spannender Karriere-Modus – Kein Text-Modus – Grafisch dürftige 3D-Spielszenen	+ Spannender Karriere-Modus + Ordentlicher Text-Modus ... – ... allerdings nur mit vorgefertigen 3D-Szenen	+ Spannender Karriere-Modus + Möglichkeit, eigenen Verein zu gründen + Erstklassige Präsentation der Spieltage via abwechslungsreichem Text-Modus oder 3D-Szenen basierend auf der **FIFA 2004**-Engine
SPIELDESIGN		
AUSREICHEND (64%)	**BEFRIEDIGEND** (74%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Authentische Daten der DEL und österreichischen Nationalliga – Wenig einsteigerfreundlich – Sehr unübersichtlicher Transfermarkt – Keine Jugend- oder Fanarbeit	+ Nationaltrainer-Option – Keine Originaldaten – Etwas unübersichtlicher Transfermarkt	+ Dank DFL- und FIFA-Lizenz Unmengen an Originaldaten + Superrealistischer Transfermarkt + Umfangreiche und nachvollziehbare Taktik-Optionen
MULTIPLAYER		
AUSREICHEND (62%)	**BEFRIEDIGEND** (70%)	**GUT** (82%)
+ Vier Spieler an einem PC – Keine Netzwerk- und Internet-Partien	+ Vier Spieler an einem PC – Keine Netzwerk- und Internet-Partien	+ Vier Spieler an einem PC – Keine Netzwerk- und Internet-Partien
SPIELSPASS		
AUSREICHEND (66%)	**BEFRIEDIGEND** (74%)	**GUT** (88%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT — 6 STD. / 12 STD. / 18 STD. / 24 STD.

Spieldauer (Einzelspieler): 12 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 24 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 72 Stunden

1 Das neue Menüdesign überzeugt auf Anhieb; Originaldaten sorgen für Bundesliga-Flair am heimischen PC. Profis freuen sich über die erweiterten Taktik-Optionen.

2 Die in Echtzeit berechneten 3D-Spielszenen lassen wirklich jede taktische Veränderung erkennen und überzeugen auch grafisch auf ganzer Linie.

3 Die ersten zwei Saisons sind geschafft; Aufstiege gefeiert, Entlassungen bedauert. Der immense Spielumfang lässt keinerlei Langweile aufkommen.

4 Wem es nach zahlreichen Titeln langweilig wird, sucht im Missions-Modus eine neue Herausforderung oder führt seinen Heimatverein in die Bundesliga.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN

PROZESSOREN		KLASSE 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Technisch unmöglich

RAM ▼: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

TUNING-TIPPS

Grafikkarten haben in **FM 2005** einen relativ einfachen Job – die hübschen 3D-Szenen berechnen selbst Beschleuniger wie die Geforce FX 5200 mühelos. Wer sorgenfrei spielen möchte, benötigt in erster Linie genügend Arbeitsspeicher. Doch schon ab 512 MB RAM läuft **FM 2005** reibungslos.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2 fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

FUSSBALL MANAGER 2005

CA. € 50,-
14.10.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Oh wie ist das schöööön: Der beste Fußball Manager aller Zeiten!“

Mehr und vor allem sinnvollere Neuerungen bot bis dato kein Teil der Serie. Das Menüdesign ist bis auf kleinere Aussetzer (Tabellen müssen durchgescrollt werden) nahezu perfekt und die Programm-Logik unglaublich realistisch. Endlich sind taktische Änderungen auch im 3D-Spiel ersichtlich. Die Idee, sich mit einem Dorfverein aus der untersten Spielklasse bis in die Champions League zu kämpfen, ist genauso genial wie motivierend und die Masse an Originaldaten nach wie vor unerreicht - abgesehen von den ärgerlicherweise immer noch fehlenden Regionalligadaten. Was dem Spielspaß freilich keinen großen Abbruch tut.

PETRA FRÖHLICH



„Mehr Manager geht (fast) nicht: Ein Pflichtkauf für Fußball-Fans!“

Nach den eher überschaubaren Neuerungen beim letzten Teil war ich gespannt, ob die Entwickler erneut nur ein um sekundäre Neuerungen ergänztes Jahres-Update auf den Markt werfen – und wurde zum Glück nicht enttäuscht. Die neuen Taktik-Optionen und deren Umsetzung auf dem virtuellen Spielfeld sind aller Ehren wert und die interaktive Coaching-Zone ist eine erstklassige Bereicherung meines geliebten Text-Modus. Spannend ist auch die neue Sportschau-Funktion, bei der mehrere Spiele wie in einer Konferenzschaltung übertragen werden. Schade allerdings, dass es auch im vierten Anlauf noch kein Online-Spiel gibt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Sports
Studionote: Sehr gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger; Fortgeschrittene; Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 700 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Motivierender Karriere-Modus
+ Realistischer Spielablauf
+ Zahlreiche Originaldaten
+ Übersichtliches Menüdesign
– Kein Online-Spiel

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
90	Grafik	Gut (87)
	Sound	Gut (84)
	Steuerung	Gut (82)
	Mehrspieler	Gut (84)



WELTREISE Auf dieser Weltkarte verbringen Sie einen Großteil der Spielzeit und reisen per Mausklick von Stadt zu Stadt.

GUT UND BILLIG Dank Niedriglöhnen und Sonnenschein von Januar bis Dezember werfen Ihre Plantagen massig Gewinn ab.

HANDEL An den Warenmärkten in New York und London verhökern Sie Ihre Waren gewinnbringend.

Vermeer 2

Alter Wein in neuen Schläuchen: Ascarons zweite Auflage des C64-Klassikers Vermeer erfreut vor allem Nostalgiker.

Prosit Neujahr! Wir schreiben das Jahr 1917 und Ihr steinreicher Onkel ist dem Herzinfarkt nah. Der Grund: Seine Gemäldesammlung ist Gaunern in die Hände gefallen. Damit die Kunstwerke schnellst möglich wieder auftauchen, drückt er Ihnen und seinen vier anderen Neffen jeweils 200.000 Dollar in die Hand. Wem es gelingt, die kostbarsten Bilder wieder aufzutreiben, wird vom betuchten Anverwandten als Universalerbe eingesetzt. Mit der Kohle errichten Sie rund um den Globus Kakao-, Kaffee- oder Tabak-Plantagen und verhökern die Ernte mit sattem Gewinn. Binnen kurzer Zeit häufen Sie auf diese Weise ein beträchtliches Vermögen an. Das tragen Sie jedoch nicht zur Bank, sondern zu Auktionshäusern auf der ganzen Welt. Dort werden die gestohlenen Gemälde nämlich meistbietend verschachert.

Reiferen Computerspielern wird dieses Szenario bekannt vorkommen – hat es doch schon stolze 17 Jahre auf dem Buckel und erlangte als **Vermeer** in den 80er-Jahren Kultstatus. 1997 adaptierte Ascaron das erfolgreiche Spielprinzip erstmals auf den PC. Auch **Vermeer 2** ist nicht viel mehr als ein Remake des Ur-Spiels mit einer zeitgemäßeren, aber nach wie vor recht biederen Optik. Einzige Neuerung ist die Möglichkeit, Kunstkurse zu besuchen: Mittels der beiliegenden Decoderbrille lassen sich anschließend Fälschungen im Vorfeld einer Auktion erkennen. Die ewigen Wartezeiten zwischen den Schiffs- und Bahnreisen nerven nach wie vor. (cs)

Original oder Fälschung? So behalten Sie den Durchblick.



Die beiliegende 3D-Brille bewahrt Sie vor (zu) guten Imitaten.

36 lizenzierte Gemälde dürfen Sie bei **Vermeer 2** für Ihren steinreichen Onkel ersteigern. Dumm nur, dass in den Auktionshäusern genauso viele Fälschungen wie Originale umhergeistern, die sich zu allem Überfluss auch noch in nichts von den echten Werken unterscheiden. Wer kostspielige Kunstkurse zu den verschiedenen Stilrichtungen besucht, erspart sich teure Flops. Anschließend wird jedes Bild mit einem Gütesiegel versehen, das dessen Echtheit bescheinigt und nur mit der 3D-Brille zu erkennen ist.



VERMEER 2

CA. € 25,-
ERHÄLTLICH

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Charmante Neuauflage des C64-Klassikers ohne irgendwelche Neuerungen"

Das Ur-**Vermeer** war zu seligen C64-Zeiten eines meiner absoluten Lieblingsspiele. Die Neuauflage von Ascaron hat zwar nichts vom ursprünglichen Charme verloren, stellt jedoch mit seinem überschaubaren und wenig abwechslungsreichen Spielablauf sowie dem äußerst simplen Wirtschaftssystem anno 2004 kaum eine Herausforderung für erfahrene Spieler dar. Fans der ersten Stunde werden sicherlich ihren Spaß haben, alle anderen greifen besser zu vielseitigeren und umfangreicheren WiSims vom Schlage eines **Port Royale 2**.

PETRA FRÖHLICH



„Spielspaß garantiert – leider nur für einen Nachmittag."

Trotz des fairen Preises von 25 Euro: Mehr Neuerungen als eine Durch-eine-rote-Folie-Linsen-Brille (witzige Idee) hätte ich mir schon gewünscht. Freilich macht es nach wie vor Spaß, der gestohlenen Gemäldesammlung des Onkels hinterherzujagen – doch nach einem halben Tag ist das Spielziel erreicht und gepflegte Langeweile macht sich breit. Mehr Spieloptionen, abwechslungsreiche Missionen oder gar eine Kampagne hätten dem Spiele-Fossil gut getan. Als Remake einer klassischen Wirtschaftssimulation erfüllt Vermeer 2 seinen Zweck.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ascaron
Studionote: gut
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 5/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 500 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 1
Spielbar: 800 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 1
Optimum: 1.300 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 1

PRO UND CONTRA

- + Originalgetreue Umsetzung des C64-Klassikers
- + Intelligente Computergegner
- + Fairer Preis
- − Bescheidene Optik
- − Auf Dauer wenig abwechslungsreich

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
61	Grafik	Ausreichend (60)
	Sound	Ausreichend (63)
	Steuerung	Gut (82)
	Mehrspieler	Ausreichend (61)

PC DVD ROM

RESTRICTED AREA







GameStar: "Restricted Area hat schon jetzt viele gute Ideen und könnte im September das nächste große deutsche Action-Rollenspiel werden!"

Computer Spiele: "Freuen Sie sich auf die dunkle, actionreiche Zeit nach dem Ende der Zivilisation!"

Video Games aktuell: "Vorbildlich: Geniale Action in düsteren Welten."

Ab 1. Oktober 2004

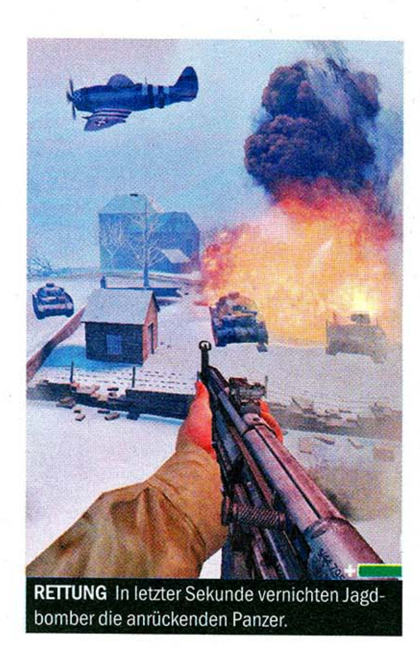
www.restrictedarea.de





Call of Duty (dt.)

United Offensive | Spielerische Neuerungen gibt es in der Erweiterung United Offensive keine. Dafür erwarten Sie sechs Stunden schnörkelloser Ballerspaß.



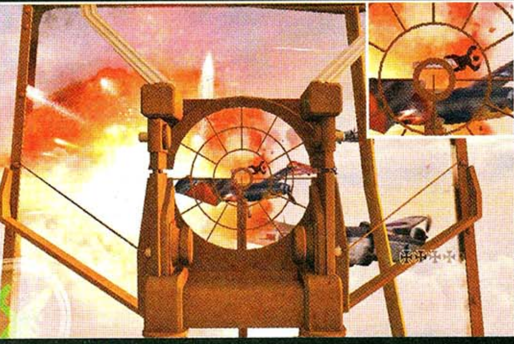
RETTUNG In letzter Sekunde vernichten Jagdbomber die anrückenden Panzer.

Irgendwo im verschneiten Wald von Bastogne: Eine deutsche Übermacht rollt auf uns zu. Verzweifelt hocken wir mit MG und Panzerfaust im Schützengraben und halten die Stellung. Kugeln pfeifen uns um den Kopf. Bäume knicken unter dem Granathagel um wie Streichhölzer. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die Krauts durchbrechen. „Wo bleibt die Verstärkung?" Kaum hat unser Kamerad diesen Satz gesprochen, rücken aus Osten amerikanische Panzer an und setzen dem Albtraum ein Ende. Puh – Rettung in letzter Sekunde.

Auch wenn Activision mit der Erweiterung nicht mehr das ursprüngliche Team, sondern Gray Matter beauftragt hat, erinnert der Aufbau von **United Offensive** schwer an **Call of Duty**. Der Einzelspielerpart des Ego-Shooters ist erneut in vier kurze Kampagnen unterteilt, die Sie abwechselnd als Amerikaner, Brite und Russe bewältigen. Auf eine zusammenhängende Story wurde wieder verzichtet, ebenso bleiben die Charaktere völlig unbeleuchtet. Dafür erwarten Sie umso interessantere Schauplätze, beispielsweise die eingangs geschilderte Schlacht in den Ardennen. Wer Steven Spielbergs Miniserie **Band of Brothers** kennt, hat hier das Gefühl, das Spiel zum Film vor sich zu haben. Beim anschließenden Sturm aufs belgische Städtchen Foy ist das Déjà-vu-Erlebnis am größten. Wie in der Hollywood-Produktion pfeifen Ihnen Kugeln und Artilleriefeuer um die Ohren, während Sie hinter Heuhaufen Deckung suchen. Sogar der fiese Scharfschütze lauert in einem Haus auf Ihren Zug. Bei dieser Mission sollten Sie unbedingt von der neuen Sprintfunktion Gebrauch machen. Halten Sie die „Alt"-Taste gedrückt, rennt Ihr Alter Ego für wenige Sekunden deutlich schneller. Einziger Nachteil: Solange Sie spurten, ist die Waffe unbrauchbar. Damit Ihnen nicht irgendwann die Füße vom Marschieren abfallen, klemmen Sie sich ab und an hinter das Bordgeschütz



BAZOOKA Unser Kollege gibt uns Deckung, während wir mit dem Raketenwerfer einen Panzer aufs Korn nehmen.



LUFTKAMPF Mit dem Heckgeschütz dieser B-17 halten Sie deutsche Jäger auf Distanz.



BRÜCKENSCHLAG Gemeinsam mit holländischen Widerstandskämpfern sprengen Sie des Nächtens einen Munitionszug.

Konkurrenz für Battlefield: Die neuen Mehrspieler-Optionen

Geübte Spieler haben die Kampagne an einem Nachmittag durch. Doch das ist noch lange kein Grund, **United Offensive** von der Platte zu verbannen. Denn Gray Matter hat den ohnehin spaßigen Multiplayer-Modus des Hauptprogramms kräftig aufgebohrt. Neben den drei neuen Spielvarianten Herrschaft, Capture the Flag und Basisangriff erwarten Sie erstmals Fahrzeuge. Die Steuerung der Jeeps und Panzer ist **Battlefield 1942**-kompatibel: Bis zu drei Leute bemannen die einzelnen Positionen eines Gefährts. Außerdem kommt ein neuartiges Rangsystem zum Einsatz, das teamorientiertes Handeln belohnt. Haben Sie eine bestimmte Zahl von Flaggen erobert oder ein Missionsziel erreicht, winkt ein höherer Dienstgrad. Dann steht Ihnen mehr Munition oder gar ein Fernglas für Artillerieschläge zur Verfügung.

eines Fahrzeugs und ballern in bester **Moorhuhn**-Manier einen Gegner nach dem nächsten ab. Gelegentlich übertreibt es Gray Matter aber bei den Action-Sequenzen. Etwa wenn Sie als britischer SOE-Agent im Bauch einer B-17 Flying Fortress deutsche Jäger vom Himmel holen: Nach mehreren Minuten stupiden Dauerfeuerns dürfen Sie endlich zum Fallschirm greifen und über Holland abspringen, wo Sie Seite an Seite mit der Résistance kämpfen. Im Alleingang bestreiten Sie übrigens auch in der Erweiterung keinen einzigen Level. Sie rücken stets im Team vor, was angesichts der Masse an Gegnern besonders auf den höheren Schwierigkeitsgraden auch sinnvoll ist. An der überdurchschnittlichen Intelligenz der Soldaten hat sich positiverweise fast nichts geändert. Sowohl Freunde als auch Feinde geben sich Feuerschutz und suchen bei Beschuss Deckung.

Urlaubsbilder

Der Sizilien-Einsatz ist ein Beleg dafür, was mit der betagten **Quake 3**-Engine noch alles möglich ist: Freilich sieht **Far Cry (dt.)** um einiges besser aus, dennoch haben wir uns immer wieder dabei ertappt, die Aussicht von den Klippen aufs Meer zu genießen, anstatt dem Missionsziel zu folgen. Ebenfalls den Atem rauben werden Ihnen die gewaltigen Explosionen: Insbesondere bei der Schlacht im zerbombten Charkow rumst es im Sekundentakt. Häuser stehen in Flammen, Stukas fegen über Ihren Kopf und Panzergranaten schlagen wenige Meter neben Ihnen ein. Die Atmosphäre ist auch in der Erweiterung einzigartig und tröstet über das extrem lineare Level-Design weg. Alternative Lösungsmöglichkeiten, Rätseleinlagen? Fehlanzeige! Dafür erwarten Sie haufenweise geskriptete Ereignisse – sobald Sie ein Gebäude betreten, rücken von allen Seiten Feindverbände an. Sehr mager fällt die Spieldauer aus. Wer nicht nach sechs Stunden den Abspann sehen will, sollte den zweithöchsten Schwierigkeitsgrad wählen. (bb)



CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

CA. € 30,-
7.10.2004

BENJAMIN BEZOLD



„United Offensive ist wie ein Potpourri bekannter Antikriegsfilme."

Wie, schon fertig? Selbst für ein Add-on sind sechs Stunden verdammt wenig. Ein paar mehr Missionen und vor allem ein weniger abruptes Ende hätten für 30 Euro schon drin sein können. Lieber hätte ich auf die neuen Features des Mehrspieler-Modus verzichtet. Wenn ich es mit Panzern im Netz krachen lassen will, starte ich **Battlefield 1942** oder **Battlefield Vietnam**. Abgesehen davon kann ich die Erweiterung jedem empfehlen, dem das Hauptprogramm gefallen hat. Vor allem die Atmosphäre ist wieder vom Allerfeinsten. Nur in den wenigsten Spielen zucke ich zusammen, wenn neben mir „Sound-Bomben" einschlagen.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Gray Matter hat mit United Offensive keinerlei Experimente gewagt."

Endlich mal ein Zweiter-Weltkrieg-Titel, der auf etwas exotischere Schauplätze setzt und nicht schon wieder wie **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)**, **D-Day** oder **Panzers** die Landung in der Normandie inszeniert. Besonders das Sizilien-Szenario hat's mir angetan. Beinahe hatte ich das Gefühl, den Filmklassiker **Die Kanonen von Navarone** nachzuspielen. Ähnlich gut fand ich die Abwechslung: Einen Zug sprengen, im Panzer durch die Pampa heizen, im Beiwagen eines Motorrads die Verfolger auf Distanz halten, mit der Flak Bomber vom Himmel holen oder Artillerieunterstützung rufen. So muss ein Add-on aussehen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Gray Matter
Studionote: -
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschr., Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/64/64
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

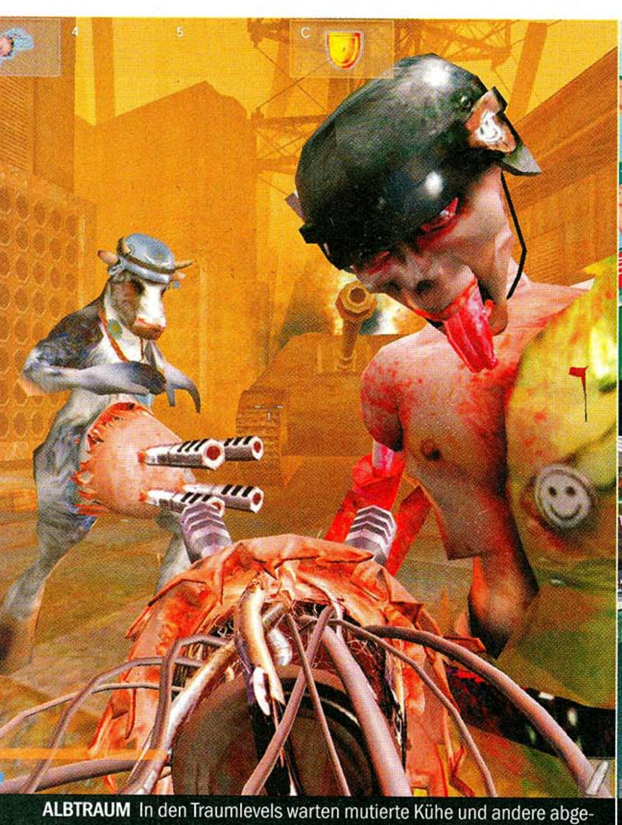
Minimum: 800 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

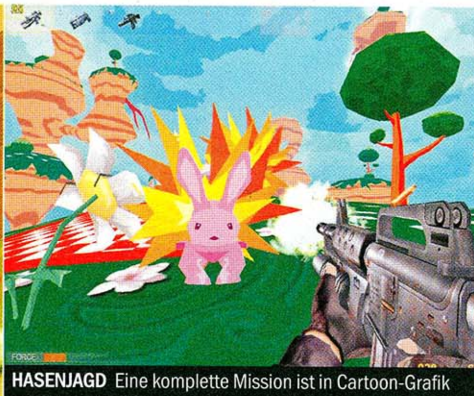
PRO UND CONTRA

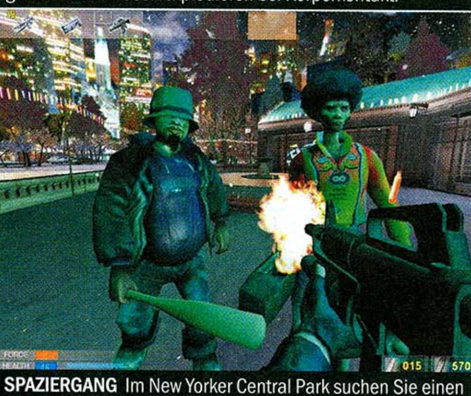
- + Spannende Skript-Sequenzen
- + Packende Atmosphäre
- + Abwechslungsreiche Missionen
- − Kurze Spieldauer
- − Identifikation mit Charakteren unmöglich

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
83	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Sehr gut (93)
	Steuerung	Gut (89)
	Mehrspieler	Gut (85)


ALBTRAUM In den Traumlevels warten mutierte Kühe und andere abgefahrene Charaktere auf Sie. Hier dient uns ein Euter als Waffe.


HASENJAGD Eine komplette Mission ist in Cartoon-Grafik gehalten. Die Hasen explodieren bei Körperkontakt.


SPAZIERGANG Im New Yorker Central Park suchen Sie einen Informanten, treffen aber nur auf Raufbolde.

Psychotoxic

Als schnuckeliger Halbengel vermöbeln Sie Zombies und durchgedrehte FBI-Agenten. Ein himmlisches Vergnügen?

HIMMEL HILF!

Angie Prophet ist zur Hälfte ein Engel. Zwar ohne Flügel, dafür mit vier Engelsfähigkeiten. Sammeln Sie das entsprechende Symbol ein, agieren Sie beispielsweise vorübergehend wie in Max Payne (dt.) in Zeitlupe. Praktisch!



Das sind ja trübe Aussichten: 2020 aktiviert der fiese Aaron Crowley den Vierten Reiter der Apokalypse. Kaum läuft die mysteriöse Maschine, rasten die Bürger New Yorks total aus und metzeln sich gegenseitig ab. Mit ein paar Atombomben will der Präsident der Lage Herr werden, und das finden Sie so was von daneben, dass Sie kurzerhand an die Ostküste jetten, um die Katastrophe zu verhindern. Nein, Sie spielen im Ego-Shooter **Psychotoxic** nicht etwa James Bond. Vielmehr schlüpfen Sie in die Rolle der süßen Angie Prophet und braten den Herren der Schöpfung mit Schrotflinte, Maschinengewehr und Flammenwerfer eins über. Besonders herausfordernd ist das nicht, denn die Intelligenz Ihrer Widersacher lässt zu wünschen übrig. Mehr als bescheuerte Hechtsprünge und dumme Kommentare haben die Typen nicht drauf. Apropos Kommentare: Die Synchronisation der Charaktere reicht von genial bis peinlich. Crowleys Sprecher leistet fantastische Arbeit, Angie klingt hingegen wie eine gelangweilte Mitarbeiterin einer Sex-Hotline. Ebenfalls an der Grenze des Ertragbaren bewegt sich die antiquierte Grafik. Unrealistische Animationen und detailarme Objekte vermiesen die Atmosphäre. Eigentlich schade, denn die 22 Levels sind größtenteils richtig gut und vor allem abwechslungsreich geraten. Insbesondere die abgefahrenen Traumsequenzen, in denen Sie in die Gedankenwelt diverser Personen abtauchen, retten **Psychotoxic** vor der Deinstallation. Eine dieser Missionen ist sogar komplett in Cartoon-Grafik gehalten, eine andere verschlägt Sie an Bord der sagenumwobenen Nautilus. (bb)



PSYCHOTOXIC
CA. € 45,-
ERHÄLTLICH

BENJAMIN BEZOLD



„Anstelle der Physik-Engine hätte ich mir eine bessere KI gewünscht."

Nach dem ersten Level hätte ich **Psychotoxic** am liebsten in die Ecke gefeuert – derart hat mich die Grafik und KI enttäuscht. Trotzdem habe ich bis zum enttäuschenden Ende durchgehalten. **Psychotoxic** sieht zwar hässlich aus, ist dafür aber verdammt abwechslungsreich geworden. In beinahe jedem Level gibt es was Neues zu entdecken. Eine mittelschwere Katastrophe ist hingegen der Umfang: Geübte Spieler sehen den Abspann nach rund zehn Stunden. Motivation zum erneuten Durchspielen existiert nicht, ein Mehrspieler-Modus fehlt komplett.

THOMAS WEISS



„Wer auf stupide Ballerorgien steht, sollte Psychotoxic anspielen."

Eines muss man den Braunschweiger Entwicklern lassen: Sie haben Fantasie. Selten habe ich in einem Ego-Shooter über derart viele irre Ideen gestaunt. Aber solche Einfälle allein machen noch lange kein gutes Spiel aus. Was außerdem zählt, ist zum Beispiel die Atmosphäre. Und die kommt in **Psychotoxic** ganz klar zu kurz. Ich vermisse die heimelige Spannung, dass hinter der nächsten Ecke ein Gegner lauern könnte. Stattdessen fege ich durch die Levels und niete einen doofen Typen nach dem nächsten um – Abwechslung gleich null.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Nuclearvision Entertainment
Studionote: -
Publisher: Vidis Electronic
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger; Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahre

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.300 MHz, 128 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Abwechslungsreiche Levels
- + Viele Zwischensequenzen
- + Veraltete Grafik
- − Schlechte KI
- − Schwache Atmosphäre

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
67	Grafik	Ausreichend (61)
	Sound	Befriedigend (72)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	-



LUFTKAVALLERIE Eine amerikanische AH-1 Cobra leistet uns während einer gefährlichen Flusspatrouille Feuerunterstützung.



TEAMWORK Mit vereinten Kräften vertreiben wir den Feind aus dem Schützengraben.



PACKESEL Praktisch: Die Soldaten können Munition, Handgranaten und Verbandszeug ohne Ende tragen.

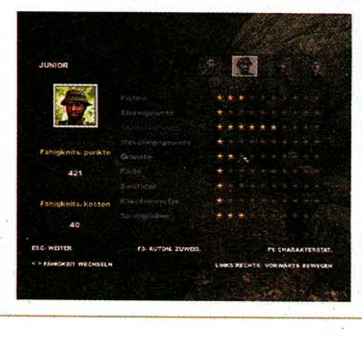
Conflict: Vietnam

Im dritten Teil der Conflict-Serie fluchen Sie nicht mehr im Irak, sondern in Vietnam über die Teamsteuerung.

Charakterentwicklung

Pivotal verzichtete in Conflict: Vietnam auf feste Charakterklassen.

Spielfiguren sammeln wie bei einem Rollenspiel durch Abschüsse oder erledigte Ziele Erfahrungspunkte. Diese investieren Sie in neun Fertigkeiten. Welche davon Sie ausbauen, bleibt Ihnen überlassen. Führen Sie sich gerne wie die Axt im Walde auf, so bilden Sie alle Soldaten am Sturmgewehr oder MG aus. Wollen Sie es vorsichtig angehen, sollten Sie mindestens einen trainierten Scharfschützen im Zug haben. Sehr sinnvoll ist übrigens ein guter Sani. Er nutzt Medikits effizienter als ein Anfänger.



Der Irakkrieg hat als Schauplatz für die **Conflict**-Serie endgültig ausgedient. Im dritten Teil robben Sie nicht mehr über den brennend heißen Wüstensand, sondern pirschen sich während der Tet-Offensive im Jahr 1968 durch den vietnamesischen Dschungel. Das ist auch schon die einzige große Neuerung gegenüber den beiden Vorgängern **Conflict: Desert Storm 1** und **2**. Beim Spielprinzip hält Pivotal Games am altbekannten System fest. Das heißt, Sie ziehen wieder zu viert in den Kampf. Einen Soldaten steuern Sie persönlich aus der Verfolger- oder Ego-Perspektive, die drei anderen positionieren Sie theoretisch an strategisch wichtigen Stellen. Wobei die Betonung auf „theoretisch" liegt. Denn die heftig kritisierte Kommandosteuerung der bisherigen Folgen wurde fast unverändert übernommen. Gleich vier Tasten müssen Sie drücken, damit ein einziger Soldat die gewünschte Position einnimmt. Im Eifer des Gefechts ist das ein Ding der Unmöglichkeit. Glücklicherweise erreichen Sie das Einsatzziel in der Regel auch, indem Sie die Taktikkomponente außen vor lassen und **Conflict: Vietnam** wie einen waschechten Shooter spielen. Ihre Kollegen marschieren dann als Feuerunterstützung stupide hinterher. Spaß macht's trotzdem. Nicht zuletzt, weil Langeweile in den 14 Missionen ein Fremdwort ist. Sie entschärfen Sprengfallen, beschützen Dörfer, sichern Erkennungsmarken gefallener GIs, heizen im Panzer durch den Wald oder bemannen das Bordgeschütz eines Huey. Weniger vorbildlich ist hingegen das konsolentypische Leveldesign. Die Spielwelt erinnert eher an ein enges Labyrinth mit Bambustapeten als an einen lebendigen Dschungel. (bb)



CONFLICT: VIETNAM
CA. € 45,- ERHÄLTLICH

BENJAMIN BEZOLD 

„Wo ist eigentlich der kooperative Mehrspieler-Modus abgeblieben?"

Nachdem ich verwunden hatte, dass die Sprachausgabe in etwa die Qualität einer Rundfunkübertragung aus den 50er-Jahren besitzt und die Gegner wie Lemminge in ihr Verderben rennen, bereitete mir **Conflict: Vietnam** jede Menge Spaß. Meine drei Kameraden setzte ich zum Ausrüstung-Schleppen ein, während ich als Draufgänger die Vietcong-Stellungen ausschaltete. Vernachlässigt fühle ich mich übrigens, was den Mehrspielerpart anbelangt: Im Gegensatz zur Xbox-Version schauen PC-User in die Röhre.

THOMAS WEISS 

„Die große Stärke ist das abwechslungsreiche Missionsdesign."

Abgesehen vom Szenario und der verbesserten Rollenspielkomponente ähnelt **Conflict: Vietnam** seinen Vorgängern wie ein Schilfrohr dem anderen. Leider wurden auch die Macken ausnahmslos übernommen. Die Steuerung ist keinen Deut besser geworden und macht die Taktikkomponente während eines Gefechts zunichte. Schade, denn abgesehen von der Technik ist **Conflict: Vietnam** ein gelungener und vor allem beklemmender Shooter. Die vielfältigen Missionsziele und Nebenaufträge animieren stets zum Weiterspielen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Pivotal Games
Studionote: Befriedigend
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Rollenspielelemente
+ Riesiges Waffenarsenal
- Komplizierte Steuerung
- Nur zwei Speichermöglichkeiten pro Level

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
75	Grafik	Befriedigend (72)
	Sound	Mangelhaft (57)
	Steuerung	Ausreichend (61)
	Mehrspieler	- (-)

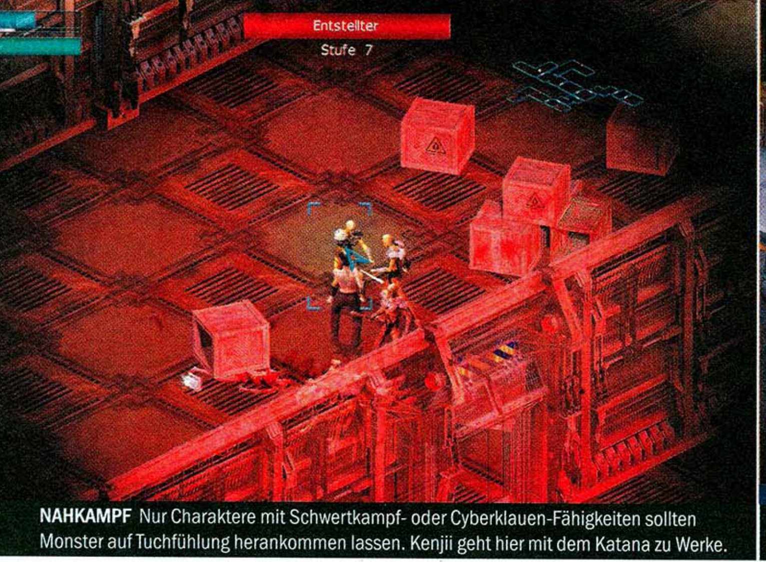
Restricted Area

Mutanten, Konzerne und Intrigen: Nach einer Umweltkatastrophe verdingt man sich in Restricted Area als Söldner konkurrierender Industrie-Konglomerate.

Restricted **Area** spielt in einer Endzeitwelt: Im Jahr 2083 hat sich die Erde in eine Einöde verwandelt. Nachdem Millionen von Menschen aufgrund einer Umweltkatastrophe umgekommen sind, haben sich die Überlebenden in riesigen Megacitys zusammengerottet. Zwar wurde eine globale Regierung ausgerufen, doch in Wahrheit wird die Welt im 21. Jahrhundert durch sieben Konzerne nach dem Prinzip des Faustrechts kontrolliert. Der Spieler platzt nun mitten ins futuristische Intrigenspiel hinein und übernimmt die Rolle eines von vier wählbaren Charakteren. Aus einer altmodischen, aber grafisch äußerst stimmungsvoll inszenierten zweidimensionalen Iso-Perspektive dirigiert man seinen Protagonisten durch schaurige Verliese, verfallene Fabrikanlagen oder verstrahlte Wüstenei.

Helden mit Charakter

Die Wahl des Recken hat währenddessen direkten Einfluss auf den Spielverlauf sowie die Handlung: Greift man zum bärbeißigen Ex-Soldaten Johnson, bläst man in der Regel per Schusswaffe daherkommenden Unholden bereits aus der Entfernung das Lebenslicht aus. Yakuza-Allrounder Kenjii schlägt dagegen sowohl per Katana als auch per Pumpgun eine Schneise der Verwüstung durch umhertappende Monster. Psionikerin Vicoria Williams zieht indessen mit mentalen Kräften zu Felde, während Jessica Parker als IT-Spezialistin von einer Drohne begleitet wird und sich



NAHKAMPF Nur Charaktere mit Schwertkampf- oder Cyberklauen-Fähigkeiten sollten Monster auf Tuchfühlung herankommen lassen. Kenjii geht hier mit dem Katana zu Werke.



FLOHMARKT Waffen und Cyberimplantate werden bei Händlern im Rahmen eines simplen Inventarsystems nicht nur erworben, sondern auch erheblich aufgewertet.

Helden zum Mitnehmen

Je nach Wahl des Protagonisten ändern sich Spielverlauf und Anspruch.



Kenjii
Der von der japanischen Yakuza verfolgte Kenjii kann sowohl im Nahkampf per Katana und Cyberklauen eingreifen als auch mit der Schusswaffe zu Felde ziehen.

Jessica Parker
Jessica Parker kann sich als einziger Charakter im Cyberspace bewegen. Wird's brenzlig, schaltet die zierliche Protagonistin eine Drohne in den Kampf-Modus.

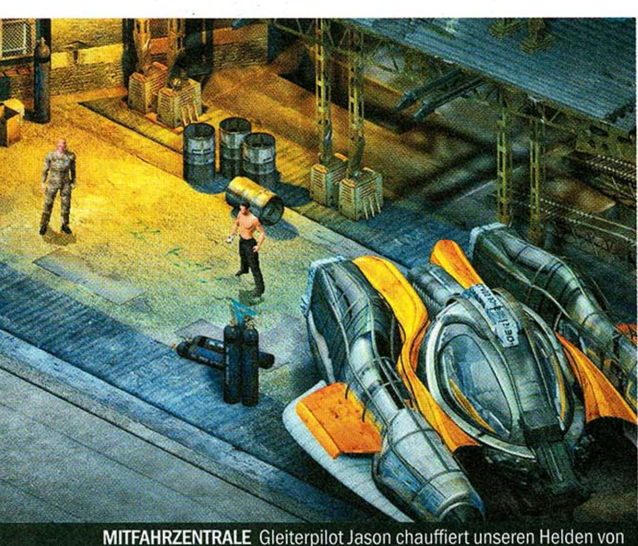
Johnson
Johnson ist der Mann fürs Grobe: Per Schusswaffe schickt der Ex-Soldat Finsterlinge aus der Entfernung ins Jenseits. Nur Johnson greift auch zum Flammenwerfer.

Victoria Williams
Im neckischen Latexdress steckt eine waschechte Psionikerin. Mit weitgehend mentalen Kräften geht es dem Endzeit-Gewürm an den Kragen.

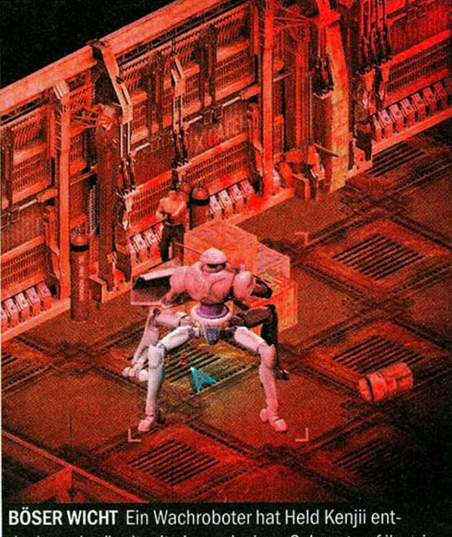
als einzige in den Cyberspace hacken kann. Entsprechend den Charakterfähigkeiten ändert sich die Spielhandlung je nach gewähltem Helden. Die Umweltkatastrophe lässt derweil den Launen der Natur freie Hand. Furchterregende Kreaturen wie sechsbeinige Creeper, bizarre Tentakelwesen oder verstrahlte Wüstenbewohner steuern alle Nase lang guttural grunzend auf den Helden zu. Die Charaktere entwickeln sich rollenspieltypisch weiter: Erfahrungspunkte können sowohl auf Attribute wie auch auf Spezialfähigkeiten verteilt werden. Spielerisch orientiert sich **Restricted Area** an bewährten Konzepten: Fast meint man, eine futuristische Version von **Diablo** vor sich zu haben – Scharmützel reiht sich an Scharmützel und beflügelt die Sammelleidenschaft. Kurzweilig ist das Spiel dennoch. Über ein effizientes Reisesystem werden stundenlange Wanderungen durchs Gelände, wie sie beispielsweise bei **Sacred** üblich waren, elegant vermieden.

Pauschalreise zur Prügelei

Der Held des Action-Rollenspiels reist nämlich per Raumgleiter von Schauplatz zu Schauplatz. Im späteren Verlauf des Titels trifft man dann auf die vorher nicht ausgewählten Helden, die nun als Nichtspieler-Charaktere auftauchen und Einfluss auf den Spielverlauf nehmen. Kenjii muss beispielsweise die von einem Konzern entführte Jessica Parker retten, auf deren Betreiben sich der Spieler entscheiden muss, ob man über die Fabrikdächer oder durch die Kanalisation flieht. Die Benutzeroberfläche ist währenddessen auf simple Bedienung ausgelegt: Aktionen, die nicht zum Gameplay beitragen, werden schlicht ausgeblendet. So fließt Bares für erlegte Monster automatisch in die Börse des Helden; Munitionsmanagement und das Nachladen von Schusswaffen fallen weg. Die erworbenen Credits können recht vielfältig investiert werden. Neben dem Kauf von Waffen, die zusätzlich auch noch beim Händler aufgewertet werden können, bietet ein zwielichtiger Heilkundiger außerdem Cyberimplantate feil, die die Leistungen und Abwehrkräfte der Protagonisten verbessern. (ch)



MITFAHRZENTRALE Gleiterpilot Jason chauffiert unseren Helden von Scharmützel zu Scharmützel – gegen saftiges Entgelt, versteht sich.



BÖSER WICHT Ein Wachroboter hat Held Kenjii entdeckt und prügelt mit einem riesigen Schwert auf ihn ein.



RESTRICTED AREA
CA. € 45,-
01. 10. 2004

CHRISTOPH HOLOWATY



„Diablo im Weltuntergangsambiente: Action-Rollenspieler werden bestens bedient."

Restricted Area ist für mich ein Überraschungstitel: Ein langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad, eine trotz der technisch eher altbackenen 2D-Engine grafisch eindrucksvoll inszenierte Endzeitwelt mit dynamischen Lichteffekten und stimmungsvollem Sountrack, ein sehr effizientes Benutzerinterface und ein für das Genre geradezu rasanter Spielverlauf sind die Zutaten für ein spannendes Cyberpunk-Abenteuer. Allzu viel Tiefgang wie bei dem verschachtelten **Fallout** darf man aufgrund der starken Action-Orientierung zwar nicht erwarten, jedoch wird der Spieler durch große Abwechslung und intelligentes Spieldesign mehr als entschädigt.

THOMAS WEISS



„Technik ist nicht alles: Restricted Area gefällt durch kurzweiligen Spielverlauf."

Zugegeben: Die Animationen der Helden in **Restricted Area** wirken hakelig und die 2D-Engine ist sicherlich nicht auf der Höhe der Zeit. Dennoch gefällt mir das Endzeit-Epos von Master Creating: Der Abwechslungsreichtum durch relativ schnell wechselnde Missionsareale, die logische Spielsteuerung und nicht zuletzt die hervorragende Lokalisierung sorgen für gepflegtes **Bladerunner**-Gefühl. Noch dazu bietet das Spiel durch die unterschiedlich angelegten Helden-Charaktere durchaus Wiederspielwert, da auch die Handlung je nach Wahl des Recken anders verläuft. Wer Action-Rollenspiele mag, kommt mit **Restricted Area** auf seine Kosten.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Master Creating
Studionote: –
Publisher: Vidis
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger; Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): –/geplant
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

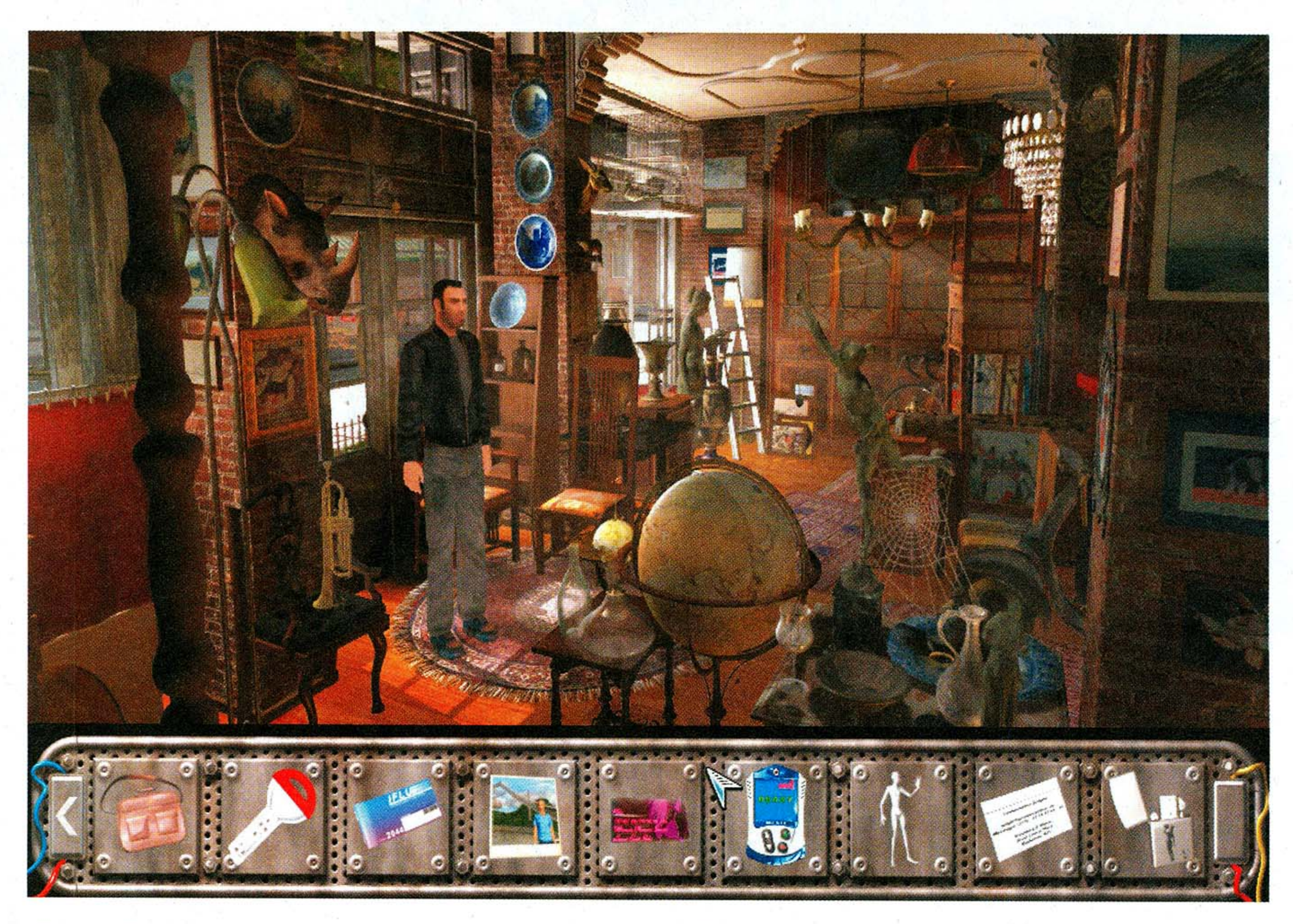
Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1,4 GHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Effizientes, leicht zu erlernendes Interface
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Trotz 2D-Engine stimmungsvolles Ambiente
- + Hervorragende Synchronisation
- – Ruckelige Animationen der Charaktere

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
82	Grafik	Gut (80)
	Sound	Gut (84)
	Steuerung	Sehr gut (91)
	Mehrspieler	Keine Wertung (–)



Moment of Silence

Den Augenblick der Stille suchen Sie in Moment of Silence vergebens. In der deutschen Adventure-Hoffnung wird gequasselt, bis die Ohren qualmen.

Wir schreiben das Jahr 2044 n. Chr. Die ganze Welt wird von Überwachungskameras der Regierung ausspioniert und jegliche Kommunikation von geostationären Satelliten abgehört. Die ganze Welt? Nein. Denn im Hintergrund verschwören sich globale Geheimbünde und terroristische Organisationen gegen die totale Überwachung.

Ganz unverhofft findet sich der Werbefachmann Peter Wright mittendrin in diesem Invisible War. Dabei ist er mit Problemen eigentlich schon gut versorgt. Vor kurzem kam seine Familie bei einem Flugzeugabsturz ums Leben. Seitdem verbringt Peter die Tage vorzugsweise mit seinem besten Freund Jack Daniel's auf dem Sofa. Doch seine Lethargie findet ein jähes Ende, als eines Nachts ein Spezialkommando der Polizei die Wohnung seiner Nachbarn stürmt, einen Mann unsanft herauszerrt und spurlos verschwinden lässt. Dieser Vorfall weckt bei Peter nicht nur die Lebensgeister, sondern zunehmend auch Besorgnis. Denn die Suche nach seinem verschwundenen Nachbarn führt ihn bald auf die Spur einer mysteriösen Regierungsverschwörung ...

Quasselstrippe

Die Story von **Moment of Silence** klingt, als habe George Orwell versucht, eine Folge für die X-Akten zu schreiben. Da lauert Big Brother hinter jeder Ecke und paranoide Computerfreaks erzählen Ihnen in dunklen Hinterzimmern von außerirdischen Invasoren. Und das nicht zu knapp. Mit den Dialogen hat es der saarländische Entwickler House of Tales eindeutig zu gut gemeint. Hier werden Laber-Ausmaße erreicht, die man sonst nur vom Wort am Sonntag gewöhnt ist. Viel Geduld und Sitzfleisch sind daher absolute „Hardwareanforderung". Wer die mitbringt, kann sich aber darüber freuen, dass die Sprachaufnahmen von allererster Güte sind. Peter Wright etwa spricht mit der sonoren Synchronstimme von Bruce Willis. Seine Nachbarin Mrs. Oswald bekam die von Julia Roberts verpasst. Und auch die übrigen Charaktere sind bis hin zur kleinsten Nebenrolle exzellent besetzt und professionell vertont. So viel Sorgfalt müssen Sie bei vielen Konkurrenten schon mit der Lupe suchen.

Das gilt leider auch für manches Rätsel. **Moment of Silence** begeht die fast schon klassische Adventure-Sünde und versteckt Schlüssel sowie andere kleine Gegenstände vorzugsweise in Pixelgröße auf dem Bildschirm. Dagegen hilft nur ein rechtzeitiger Druck auf die Hilfetaste. Diese macht benutzbare Gegenstände und mögliche Ausgänge mit großen Hinweisschildern auch für diejenigen sichtbar, die sich zum Spielen nicht extra eine Brille zulegen möchten. Ebenfalls klassisch – aber im besten Sinne – sind die übrigen Rätsel. Ein Beispiel: In einer Tasche fin-



Für und Wider von The Moment of Silence

Klassisch ist nicht gleich Klasse. Bei Moment of Silence gilt es abzuwägen, was wirklich zählt.

PRO	CONTRA
 **Grafik** Augenschmaus: Die Zwischensequenzen von **Moment of Silence sind** absolut filmreif und erreichen beinahe das Niveau von **Final Fantasy**. Das exzellent gerenderte Intro macht Appetit auf mehr ...	... und lässt Sie dann hungrig zurück. Die vorberechneten Hintergründe im Spiel sind etwas steril und farblos. Animationen und Spiegeleffekte sind zwar nett, **Syberia 2** zeigte aber unlängst, wie's schöner geht.
 **Sound** **Black Mirror** hat erst vor kurzem gezeigt, wie wichtig eine gute Synchronisation für die Atmosphäre ist. In dieser Disziplin lässt sich **Moment of Silence** nicht lumpen und setzt neue Maßstäbe bei Qualität ...	... und Umfang. Die Dialoge dauern Stunde um Stunde um Stunde. **Moment of Silence** ist schon fast mehr Hörspiel als Adventure und definitiv nichts für ungeduldige Spielernaturen.
 **Story** Verschwörungstheorien. Überwachungsstaat. Zukunftsvision. Die Story von **Moment of Silence** kommt erst langsam in Gang, steigert sich dann aber im Minutentakt und bleibt spannend bis zum Schluss ...	... den Sie womöglich nur mit ausgerauften Haaren erleben werden. Bei unserer Testversion kam es immer wieder zu Abstürzen und Geschwindigkeitseinbußen, die in der finalen Version hoffentlich behoben sind.
 **Steuerung** Hier kommt die Maus. In **Moment of Silence** gibt es nur Zeigen und Klicken. Vorbei sind die Zeiten, als man sich aufgrund der umständlichen Tastatursteuerung regelmäßig zwischen Tür und Angel verhakte ...	... das besorgt heute die schlechte Wegfindung. Peter Wright torkelt wie ein Betrunkener durch das futuristische New York und wird so für manch frustrierten Biss in die Tischplatte sorgen.
 **Rätsel** Keine Experimente. Zeitschindende Kistenschiebereien oder Actioneinlagen, wie sie zuletzt bei **Baphomets Fluch 3** für Unmut sorgten, sind in **Moment of Silence** nicht zu finden ...	... der eine oder andere Gegenstand aber auch nicht. Warum Adventure-Entwickler immer noch Schlüssel unauffindbar im Bild verstecken, ist ein Rätsel, das mal gelöst werden sollte.

det Peter eine Videokassette. Zu dumm nur, dass VHS-Rekorder im Jahre 2044 bereits etwas aus der Mode gekommen sind. Glücklicherweise kennt ein Arbeitskollege den Weg zum nächsten Antiquitätenladen. Dort stehen Sie aber erst mal vor verschlossenen Türen ...

Ja, wo laufen sie denn?

Zwei Maustasten genügen für **Moment of Silence**: Mit der rechten werden Gegenstände betrachtet, mit der linken benutzt und kombiniert. Denkbar einfach – aber nur einfach gedacht. In der Praxis erweist sich das Manövrieren durch die verwinkelten Lokalitäten mit ihren wechselnden Kameraperspektiven nämlich als Eiertanz. Seinen Zielort erreicht Peter häufig nur auf Umwegen und nach mehreren Anläufen. Schuld daran ist die miserable Wegfindung. Hauptproblem aber ist: Da der Boden oftmals nicht zu sehen oder mit Gegenständen verstellt ist, weiß der Spieler nie genau, wohin er klicken muss, damit sich Peter an den Ort seiner Bestimmung begibt. (mg)



RELAX Zeit zum Erholen findet Peter auf der Raumstation Lunar 5 nicht.

MENSCHMASCHINE Seltsame Wesen bevölkern die Welt des Peter Wright.



THE MOMENT OF SILENCE
CA. € 45,-
01.10.2004

THOMAS WEISS 

„Das Adventure aus deutschen Landen ist klassisch von Kopf bis Fuß."

Haben Sie früher auch nächtelang mit Guybrush Threepwood die Affeninsel unsicher gemacht, Hamster in virtuelle Mikrowellen gesteckt und sich auf dem Mars mit Besen-Wesen angefreundet? Dann sollten Sie einen Blick auf **Moment of Silence** riskieren. Das Point&Click-Adventure ist klassisch von Kopf bis Fuß. Kein 3D-Firlefanz oder ähnlich neumodischer Myst. Auch schön: Wie **Black Mirror** ist **Moment of Silence** endlich wieder ein ernsthaftes Adventure. Ohne Comic-Look und Kalauer am Fließband. Und mit etwas gutem Willen kann man auch über die Schwachpunkte hinwegsehen.

CHRISTOPH HOLOWATY 

„Moment of Silence nimmt den Lauschangriff etwas zu wörtlich."

Nicht schlecht: Über 30 Stunden Spielzeit sind für ein Adventure beachtlich. Allerdings bleibt davon nur ein Bruchteil übrig, wenn man die Zeit abzieht, in der sich die Charaktere den Mund fusselig reden oder Peter ziellos in der Botanik umherwatschelt. Schade, denn das Potenzial zur Genre-Referenz ist bei dem aufwendigsten Adventure, das je in Deutschland produziert wurde, durchaus vorhanden. Die Story um den großen Lauschangriff und terroristische Verschwörungen ist politisch hochaktuell und das Zukunftsszenario ist glaubhaft und mit viel Liebe zum Detail ausgedacht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: House of Tales
Studionote: Befriedigend
Publisher: dtp
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 0 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 128 MByte RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 1
Optimum: 1.500 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Hollywoodreife Story
- + Ebenso hollywoodreife Zwischensequenzen
- + Klassische Point&Click-Rätsel
- − Nervige Steuerung
- − Zu viel Gelaber

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
81	Grafik	Befriedigend (75)
	Sound	Sehr gut (89)
	Steuerung	Ausreichend (67)
	Mehrspieler	-



Silent Hill 4

Als Lehrstück darüber, wie man Atmosphäre schafft, ist Silent Hill 4 ideal. Doch im Spielablauf stehen viele Stolperfallen.

Regelmäßig saugt das Dörfchen Silent Hill seine Opfer in eine Wahnwelt voller Dämonen – und spuckt sie als seelische Wracks wieder ins Leben hinaus. Diesmal ist Henry Townshend dran. Er wacht eines Morgens auf und sieht, dass sich mächtige Eisenketten um seine Wohnungstür schlängeln. Sein Apartment gleicht einem schalldichten Gefängnis und Sie sollen beim Ausbruch helfen. Aus der Ego-Perspektive steuern Sie Henry durch die Zimmer, bis Sie eine Art Dimensionsloch finden, das in verlassene U-Bahn-Stationen, verwunschene Wälder und abgeschottete Irrenanstalten führt. Dort klebt die Kamera wieder über Henrys Schulter, während Sie ihn mit Nahkampf- und Schusswaffen gegen Geister antreten lassen. Schnelle Knopfdrücke bewirken kurze Schlagabfolgen, längeres Drücken Spezialattacken. Doch das kostet Zeit und Kraft: Hinterher steht Henry träge im Raum und schnauft wie ein Stier. Gegner nutzen solche Augenblicke gerne zum Konterangriff. Das Kämpfen nimmt im Gegensatz zu den Vorgängern einen Großteil des Spiels ein, die absurden Rätsel des zweiten und dritten Teils wurden in der Quantität fast bis zum Anschlag nach unten geschraubt. Die wenigen Puzzles, die übrig geblieben sind, lassen sich mit Leichtigkeit lösen.

Entschärfter Horror

Teil 4 markiert einen Wendepunkt in der Serie. Zum einen wälzt sich Nebel nur noch an ausgewählten Stellen durchs Bild. Zum anderen ist der Titel erstmals auch für Nachtblinde erträglich: Beleuchtung in allen Räumen ersetzt die Taschenlampeneinsätze der Vorgänger. Nervenschwache mögen diese Änderungen begrüßen, doch der allumfassende Überblick geht auf Kosten des Gruselfaktors: Weg sind die Echtzeitschatten, die mit beängstigendem Realismus über Wände fegen und Paranoia erzeugen; weg ist das Gefühl der Beklemmung, ehemals hervorgerufen von der geringen Sichtweite. Dass **Silent Hill 4** trotzdem schockt, wenn auch weniger heftig als vorher, liegt an der mächtigen Soundkulisse. Dämonen säuseln und stöhnen mit einer Leidenschaft, dass man vor Spannung die Luft anhält. Auch die Hintergrundmusik, meist ein Gemisch aus brodelnden, anschwellenden Basstönen und Klagerufen, macht ihren Job perfekt: nämlich Angst einzujagen.

Gegner, die Nerven töten

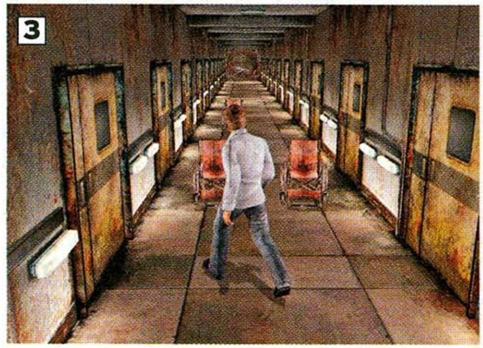
Silent Hill 4 ist beinahe so reich an grausam-kreativen Kreaturen wie die Vorgänger:

Silent Hill 4: Das schwarze Schaf der Serie

Dinge, die sich Teil 4 hätte sparen sollen: Warum The Room schlechter ist als seine Vorgänger.









1. Platzprobleme Ihr Inventar umfasst nur zehn Gegenstände, die sich ausschließlich in der Truhe in Henrys Wohnung ablegen lassen. Umständlich!

2. Geistergroll Unbesiegbare Geister heften sich an Henrys Fersen und verfolgen ihn sogar durch Wände. Das belastet auf Dauer die Nerven.

3. Wiederholung Die vier Areale, die Sie in der ersten Hälfte des Spiels besuchen, durchlaufen Sie später noch einmal. Mehr Abwechslung, bitte!

4. Speicherfrust Gespeichert wird nur in Henrys Apartment. Das funktioniert anfangs gut, gibt aber später im Spiel Anlass zu Frustanfällen.



◄ ROLLENVERTEILUNG Henry schwingt die Brechstange zur Abwehr. Und seine Begleitung schaut zu.

KLOTZ AM BEIN Später kämpfen Sie an der Seite einer Dame, deren KI nicht sonderlich clever ausgefallen ist. ►



Da schleichen gehäutete Höllenhunde mit meterlangen Zungen durchs Bild, mutierte Affen schwingen unter grellem Gekreische ihre Brechstangen und zweiköpfige Säuglinge, deren Körperfülle meist die ganze Zimmerbreite einnimmt, holen mit Riesenfäusten zum Schlag aus. Gegen solche Monster wirken Äxte, Elektroschocker und Kanonenkugeln Wunder. Doch die Geister, die mit nervtötender Regelmäßigkeit ins Bild schwirren und die Spielfigur über mehrere Räume hinweg verfolgen, sind teilweise unverwundbar und kosten alleine schon dann Lebensenergie, wenn man in deren Nähe verweilt. Da sich solche Geister zu Henry verhalten wie Mücken zu Lampen in der Nacht, fühlt man sich ständig bedrängt. Das ist mehr Ärger als Spaß.

Einsteigerfeindlich

Seit Teil 2 tritt die **Silent Hill**-Serie spielerisch auf der Stelle – jetzt erfolgt ein Schritt zurück. Einsteiger werden an den Neuerungen in **The Room** beinahe verzweifeln. Ihr Inventar umfasst beispielsweise nur zehn Plätze, was vor allem in Verbindung mit der konsolentypischen Speicherfunktion eine kleine Katastrophe zur Folge hat: Spielstände lassen sich ausschließlich in Henrys Apartment anlegen, das Sie via anfangs erwähnter Dimensionslöcher erreichen. Gelegentlich kommt es zu folgender Situation: Sie stapfen gerade durch den Wald und würden gerne einen zum Weiterspielen notwendigen Gegenstand aufnehmen, lesen aber beim Anklicken nur die Meldung „Mehr kann ich nicht tragen". Was bleibt, ist ein minutenlanger Weg zurück in Henrys Zimmer, wo eine Truhe steht, in der Sie alle Utensilien verstauen – ähnlich wie in **Diablo 2**. Später wird diese Problematik durch ein Ereignis verschärft, das wir Ihnen der Überraschung halber besser nicht verraten. Nur so viel: Es bringt selbst gestandene Computerspieler zum Weinen. (tw)



SILENT HILL 4
CA. € 40,-
23.09.2004

THOMAS WEISS



„Schöne Schauer für Nervenstarke. Und das in zweierlei Hinsicht!"

Dass die blöden Rätsel weg sind, gefällt mir: Endlich gruseln ohne absurde Ausprobier-Puzzles! Dass der Nebel und die Dunkelheit ebenfalls weg sind, darüber würde ich mich mit den Entwicklern gerne noch mal unterhalten. Gerade dadurch zeichnete sich die **Silent Hill**-Serie doch aus; den ganzen Normalo-Rest gibt's schon bei der **Resident Evil**-Konkurrenz. Als Leidensfähiger hatte ich mit **Silent Hill 4** trotz Inventar- und Speicherproblematik einen Höllenspaß, denn die Grundzüge sind noch immer vorhanden: Atmosphäre mit deutlichem David-Lynch-Stempel, Monster und ein Sound zum wohligen Fürchten.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Never change a running system! Hätten sich die Macher nur ans Sprichwort gehalten."

Gar keine Neuerungen sind besser als solche, die keinen Sinn haben: Da begrenzen die Entwickler das Inventar auf zehn Plätze und erlauben Henry noch nicht einmal, außerhalb seiner Wohnung Gegenstände abzulegen – was für eine Schikane! Außerdem muss sich Konami den Vorwurf der Ideenlosigkeit gefallen lassen: Durch verrückte Krankenhäuser und monsterverseuchte U-Bahn-Stationen habe ich mich schon im zweiten und dritten Teil gegruselt. Dass diese Schauplätze in **The Room** noch einmal in doppelter Ausführung vorkommen, ist mehr als gruselig. Liebe Entwickler: Bitte geht in euch, bevor ihr Teil 5 programmiert!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Konami
Studionote: Sehr gut
Publisher: Konami
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 2.000 MHz, 1 GByte RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Stilvolle Grusel-Atmosphäre
- + Grandiose Klangkulisse
- − Begrenzte Speichermöglichkeit
- − Nervtötend: Gegner und Inventar
- − Schauplätze wiederholen sich

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
78	Grafik	Gut (81)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Befriedigend (70)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden (-)

PC Games Award SPORT 11/2004

Colin McRae Rally 05

Mit Xpand Rally bekommt Codemasters' Sahne-Simulation Colin McRae Rally Konkurrenz aus Polen. Wir sagen Ihnen, welches Spiel das richtige für Sie ist.

Colin McRae-Fans frohlocken: Erstmals erscheint die PC-Version zeitgleich mit der Konsolenfassung. Und kriegt es gleich mit der Rennspiel-Premiere des polnischen Entwicklerstudios Techland zu tun: **Xpand Rally**.

Spielumfang

Der Genre-Primus setzt neben den bekannten Einzelrennen auf einen neuen und motivierenden Karriere-Modus mit 23 Rallyes und über 300 Wertungsprüfungen. Der Fuhrpark umfasst 34 authentische Fahrzeuge, darunter den neuen Audi A3 oder den im Herbst erscheinenden Golf V GTI, mit denen Sie in neun verschiedenen Ländern (darunter erstmals Deutschland) über knapp 80 abwechslungsreiche Strecken heizen. Auf Freunde gepflegter Mehrspieler-Rasereien warten Online-Rallyes für bis zu acht Spieler.

Mit Einzelrennen, Meisterschaften und einem spaßigen, aber weniger umfangreichen Karriere-Modus als bei **CMR 05** geht der polnische Herausforderer **Xpand Rally** an den Start. Fahren dürfen Sie mangels Lizenzen mit 40 fiktiven Fahrzeugen über 70 Kurse unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades. Weitere Parcours lassen sich mit dem beiliegenden Editor erstellen. Einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Kontrahenten gibt es ebenfalls.



Technik

Der Detailgrad der Wagen ist seit jeher das Aushängeschild der Codemasters-Rallyeserie – und auch bei **Colin McRae 2005** ist das nicht anders. Jedes einzelne Fahrzeug besitzt ein individuelles Schadensmodell. Wer es drauf anlegt, kann seine Rennsemmeln in alle Einzelteile zerlegen. Neuerdings ist auch die Umgebung zerstörbar: Bäume geraten bei Kollisionen ins Wanken oder verlieren Blätter. Wer mit Vollgas gegen ein Hindernis

GLASKLAR? Die bei CMR 05 auf der Windschutzscheibe abperlenden Regentropfen wirken so realistisch, dass man am liebsten seinen Monitor trocken wischen möchte.



MITGENOMMEN Die Statusanzeige links unten verrät den Grad der Beschädigungen an Ihrem Wagen, die sich auch aufs Fahrverhalten auswirken.

oder Xpand Rally?

knallt, erlebt den neuen „Benommenheitseffekt", der Ihr Sehvermögen kurzzeitig einschränkt. Die Streckenrandobjekte sehen zwar hübscher als zuvor aus, sind mitunter aber immer noch erschreckend pixelig. Nichts zu meckern gibt es hingegen beim gewohnt realistischen Motorensound.

Für die detailreiche und mit einer immensen Weitsicht ausgestattete Optik von **Xpand Rally** ist eine Weiterentwicklung der Grafik-Engine des Ego-Shooters **Chrome** verantwortlich. Wechselnde Wetterbedingungen, sehenswerte Licht- und Spiegeleffekte sowie aufspritzende Gischt, umherwirbelnde Blätter oder Funkenflüge sorgen für Zungenschnalzer. Das Schadensmodell ist ebenfalls mehr als gelungen, kommt aber nicht ganz an **CMR 05** heran. Schäden trägt nach Unfällen aber nicht nur Ihr Auto, sondern auch Sie davon. Prellungen an den Beinen sorgen für Verzögerungen beim Bremsen oder Kopfverletzungen für eine beschränkte Sicht. Es ist sogar möglich, dass Rennen wegen körperlicher Schäden des Piloten abgebrochen werden. Die Motoren- und Bremsgeräusche entstammen realen Rennwagen und klingen klasse, allerdings oftmals auch gleich.

Colin McRae Rally 2005	Xpand Rally
4 von 5	4 von 5

Steuerung

Colin McRae 2005 setzt auf die bekannte, direkte Steuerung der Vorgänger – und fährt damit goldrichtig. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad rasen und driften die Rennwagen über die unterschiedlichen Kurse, dass es eine wahre Freude ist. Zudem macht sich endlich der befahrene Untergrund noch stärker bemerkbar – bei Schnee oder Regen kommen selbst Profis ins Schleudern. Ordentlich, aber nicht perfekt: die leicht verzögerte Force-Feedback-Funktion.

Im Arcade-Modus verzeiht die Steuerung kleine Fahrfehler großzügig, während Experten im Simulations-Modus auf ihre Kosten kommen. Allerdings steuern sich die Rallye-Flitzer ein wenig schwammig und driften teilweise wie Luftkissenboote um die Kurven. Immerhin klappt die Force-Feedback-Unterstützung prima.

Colin McRae Rally 2005	Xpand Rally
4 von 5	3 von 5

Realismus

Das Fahrgefühl von **CMR 05** ist noch einen Tick perfekter als zuvor und das mit Abstand realistischste im Genre. Im Gegensatz zum übertrieben schweren **Richard Burns Rally** passt das spielerische Feintuning einfach



AUGENSCHMAUS Die auf der Grafik des Shooters Chrome basierende Engine sorgt in Xpand Rally für tolle Licht- und Spiegeleffekte – nicht nur bei aufspritzender Gischt.

BRUCHSICHER? Nach einem Unfall bekommt bei Xpand Rally die Windschutzscheibe erste Risse, später fliegt sie ganz hinaus. Negativ: die generell beschränkte Sicht im Cockpit.

COLIN MCRAE RALLY 2005

CA. €45,-
ERHÄLTLICH

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Der beste Colin aller Zeiten – ein Muss für Rennspiel-Begeisterte!"

Abgesehen von den teilweise immer noch furchtbar pixeligen Streckenrandobjekten und der verbesserungswürdigen Force-Feedback-Unterstützung gibt es beim alles andere als mit Features geizenden fünften Teil des Schotten-Rasers nichts zu meckern. Im Gegenteil: Allein der runderneuerte Karriere-Modus mit seinen 20 verschiedenen Rennklassen und Meisterschaften, Herausforderungen oder Super-Cups rechtfertigt den Kauf. Simulationsfans kommen in den Genuss des realistischsten Fahrgefühls aller Zeiten und eines riesigen Fuhrparks mit zahlreichen Original-Rallyewagen. Rennspielherz, was willst du mehr?

THOMAS WEISS



„Wer eine erstklassige Rallye-Simulation sucht, kommt an CMR 05 nicht vorbei."

Als Gelegenheitsraser ziehe ich den Hut vor dem superrealistischen Rennerlebnis, das mir **Colin McRae Rally 2005** offeriert – vermisse allerdings für Rennspiel-Neulinge einen einfacheren Einstieg. Diese können sich zwar bei den garantierten Ausflügen in Wälder und Wiesen an dem genialen Schadensmodell sowie dem spaßigen Benommenheitseffekt ergötzen, fahren dem Feld allerdings zunächst hinterher. Was Rallyefans freilich nicht stören wird. Klasse übrigens, dass ich endlich auch durch charakteristische deutsche Strecken mit bekannten Verkehrszeichen und Jägerhochsitzen brettern darf.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Codemasters
Studionote: Sehr gut
Publisher: Codemasters
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/8/8
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2,0 GHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3,2 GHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

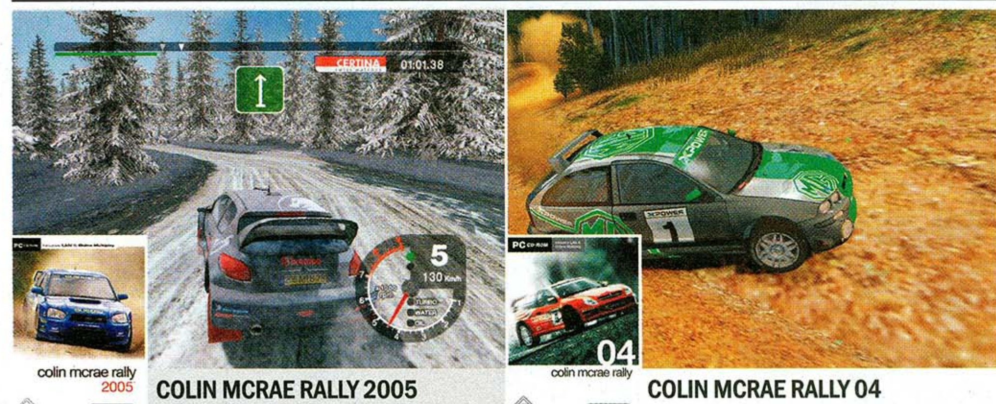
PRO UND CONTRA

- + Zahlreiche Originaldaten
- + Erstklassiger Karriere-Modus
- + Realistisches Fahrgefühl
- + Abwechslungsreiches Streckendesign
- − Teils etwas pixelige Streckenrandobjekte

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
89	Grafik	Gut (86)
	Sound	Sehr Gut (91)
	Steuerung	Gut (88)
	Mehrspieler	Gut (89)

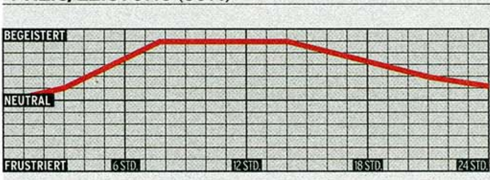
VIER AKTUELLE RALLY-SPIELE IM WETTBEWERB

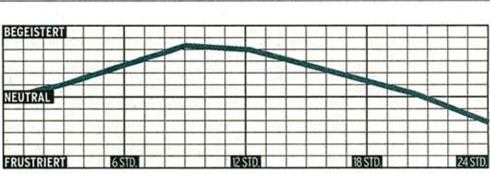


COLIN MCRAE RALLY 2005
TEST IN PCG 11/04, PREIS: € 50,-

COLIN MCRAE RALLY 04
TEST IN PCG 04/04, PREIS: € 45,-

COLIN MCRAE RALLY 2005	COLIN MCRAE RALLY 04
SPIELUMFANG	
GUT (88%)	**GUT** (82%)
+ Alle gängigen Spielmodi + Umfangreicher Karriere-Modus + 76 abwechslungsreiche Strecken + 34 authentische Rallyewagen − Keine spezielle Fahrschule für Neulinge	+ Alle gängigen Spielmodi + Meisterschaftsmodus + 48 abwechslungsreiche Strecken + 22 authentische Rallyewagen − Keine spezielle Fahrschule für Neulinge
TECHNIK	
SEHR GUT (90%)	**GUT** (85%)
+ Fantastischer Motorensound + Detailreiche Autos + Sehr realistisches Schadensmodell + Tolle Wettereffekte − Teils pixelige Streckenrandobjekte	+ Leistungsstarke 3D-Engine + Detailreiche Autos + Realistisches Schadensmodell + Tolle Wettereffekte − Teils pixelige Streckenrandobjekte
STEUERUNG	
GUT (88%)	**GUT** (86%)
+ Sehr realistisch + Perfekte Mischung aus Simulation und Arcade + Ausgezeichnetes Fahrgefühl − Für Einsteiger schwer zu erlernen − Verbesserungswürdiges Force Feedback	+ Sehr realistisch + Perfekte Mischung aus Simulation und Arcade + Ausgezeichnetes Fahrgefühl − Für Einsteiger schwer zu erlernen
REALISMUS	
SEHR GUT (92%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Nahezu perfekte Simulation des Rennens + Fantastische Fahrphysik + Erstklassiges Driftverhalten + Realistische Tuningoptionen	+ Nahezu perfekte Simulation des Rennens + Tolle Fahrphysik + Gutes Driftverhalten + Realistische Tuningoptionen
SPIELSPASS	
GUT (88%) **PREIS/LEISTUNG** (86%)	**GUT** (83%) **PREIS/LEISTUNG** (81%)







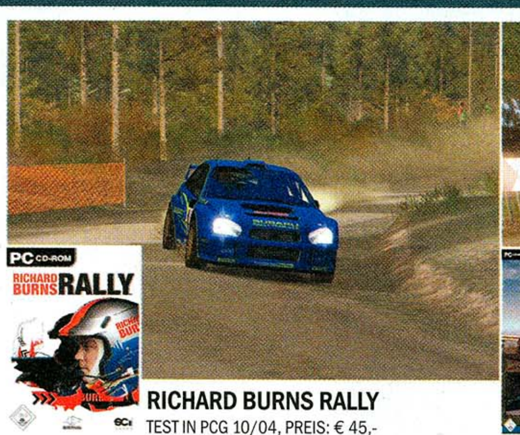
REGEN-RENNEN Eingeschränkte Sichtverhältnisse sowie ein schwierigeres Handling sorgen bei CMR 05 für ein Höchstmaß an Realismus.

perfekt. Je nach Modell, Zustand und Streckenbeschaffenheit fährt sich jedes Auto tatsächlich anders und die realistischen Tuningoptionen wirken sich ebenfalls merklich auf das Fahrverhalten aus.

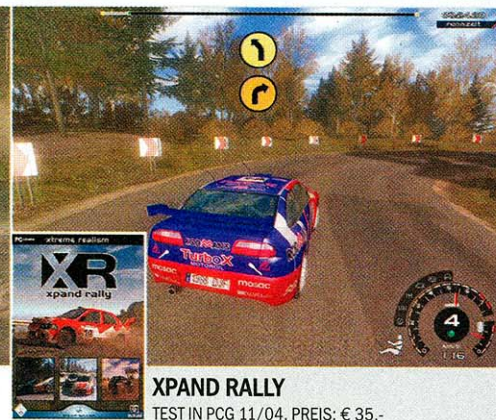
Xpand Rally überzeugt lediglich als Arcade-Raser. Im Simulations-Modus hingegen sind Steuerung und Fahrgefühl nicht realistisch genug, um es mit dem perfekt ausbalancierten **Colin McRae Rally 2005** aufzunehmen.

Colin McRae Rally 2005	Xpand Rally
●●●●●	●●●○○

Fazit



RICHARD BURNS RALLY
TEST IN PCG 10/04, PREIS: € 45,-



XPAND RALLY
TEST IN PCG 11/04, PREIS: € 35,-

SPIELUMFANG

RICHARD BURNS RALLY	XPAND RALLY
BEFRIEDIGEND (75%)	**GUT** (83%)
+ Meisterschafts-Modus + Fahrschule für Neulinge – Lediglich 36 Strecken – Nur acht reale Fahrzeuge	+ Alle gängigen Spielmodi + Karriere-Modus + 40 Fahrzeuge (ohne Lizenzen) + Über 70 Strecken – Keine Fahrschule für Rallye-Neulinge

TECHNIK

RICHARD BURNS RALLY	XPAND RALLY
BEFRIEDIGEND (71%)	**GUT** (85%)
+ Detailreiche Boliden + Hübsche Wettereffekte – Detailarme Umgebungsgrafik – Mieses Geschwindigkeitsgefühl	+ Fulminante 3D-Grafik + Fantastische Wettereffekte + Realistisches Schadensmodell – Guter, aber wenig abwechslungsreicher Motorensound

STEUERUNG

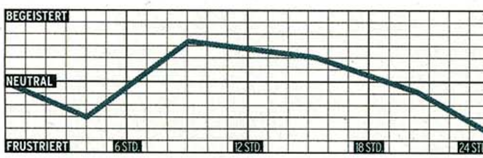
RICHARD BURNS RALLY	XPAND RALLY
BEFRIEDIGEND (71%)	**BEFRIEDIGEND** (75%)
+ Sehr realistisch – Dadurch unfair schwer – Lange Einarbeitungsphase	+ Leicht zu erlernende Bedienung + Funktioniert im Aracde-Modus einwandfrei – Im Simulations-Modus allerdings viel zu schwammig

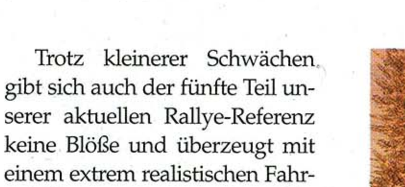
REALISMUS

RICHARD BURNS RALLY	XPAND RALLY
BEFRIEDIGEND (78%)	**GUT** (80%)
+ Extrem realistische Fahrphysik, selbst geradeaus zu fahren ist schwierig. – Unnatürlich schwierige Drifts – Nicht vorhandener Arcade-Modus	+ Ordentliche Fahrphysik + Gutes Driftverhalten – Im Simulations-Modus unrealistisches Fahrgefühl

SPIELSPASS

RICHARD BURNS RALLY	XPAND RALLY
BEFRIEDIGEND (78%)	**GUT** (82%)
PREIS/LEISTUNG (73%)	**PREIS/LEISTUNG** (81%)





Trotz kleinerer Schwächen gibt sich auch der fünfte Teil unserer aktuellen Rallye-Referenz keine Blöße und überzeugt mit einem extrem realistischen Fahrgefühl sowie dem neuen Karriere-Modus, der lang anhaltenden Spielspaß garantiert.

An **CMR 05** kommt Techlands Rennspiel-Premiere zwar nicht ganz heran, begeistert aber dennoch mit einer tollen Optik, variantenreichen Strecken und einem sehr guten Aracde-Modus.

Colin McRae Rally 2005	Xpand Rally
●●●●○	●●●○○



RUTSCHPARTIE IM MORGENGRAUEN Wunderschön anzusehen, im Simulations-Modus jedoch nicht ganz realistisch: das Driftverhalten bei Xpand Rally.

XPAND RALLY

CA. € 35,-
ERHÄLTLICH

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Colin McRae 2005 ist Ihnen zu schwer? Dann greifen Sie doch zu Xpand Rally!"

Wow! Kaum zu glauben, dass die Entwickler von Techland gerade mal ein Jahr an ihrem ersten Rennspiel gewerkelt haben. Tolle Grafik, eine ordentliche Fahrphysik, abwechslungsreiche Spielmodi, variantenreiche sowie kreuz und quer befahrbare Strecken inklusive des mitgelieferten Editors überzeugen auf der ganzen Linie. Was man von der mitunter schwammigen Steuerung und dem teils unrealistischen Fahrverhalten im Simulations-Modus nicht behaupten kann. Dafür fährt der polnische Premieren-Raser seine Stärken im gelungenen Arcade-Modus aus – wenn auch ohne Originaldaten.

THOMAS WEISS



„Arcadelastige Rallye-Simulation mit kleineren Schwächen in der Steuerung. Nix für Profis!"

Vielleicht hätten die Entwickler doch noch ein paar Monate mehr in das spielerische Feintuning stecken sollen. **Xpand Rally** hat abgesehen von wirklichkeitsgetreuen Fahrzeugdaten alles, um **Colin McRae Rally 2005** gefährlich auf die Pelle zu rücken, versaubeutelt aber im Simulations-Modus die Steuerung. So bleibt ein vor allem optisch beeindruckender Funracer mit einem kurzweiligen Karriere-Modus und herausfordernden Strecken. Hoffentlich wagt Techland im kommenden Jahr noch einen Angriff auf die Genre-Spitze. Dank des mitgelieferten Editors dürfte es im Internet in Kürze nur so vor von Spielern erstellten Kursen wimmeln.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Techland
Studionote: Gut
Publisher: Koch Media
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 0 Jahre

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1,2 GHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2,2 GHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3,2 GHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Erstklassige Grafik
+ Realistisches Schadensmodell
+ Super Aracde-Modus
– Mäßige Steuerung im Simulations-Modus
– Keine Originaldaten

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
82	Grafik	Gut (88)
	Sound	Gut (83)
	Steuerung	Befriedigend (75)
	Mehrspieler	Gut (82)



STURM UND DRANG Sharks-Stürmer Marco nimmt genau Maß für einen herzhaften Distanzschuss.

JUBEL, TRUBEL Dank der schicken und nochmals verbesserten Grafik-Engine sieht man sich jede Wiederholung gerne an.

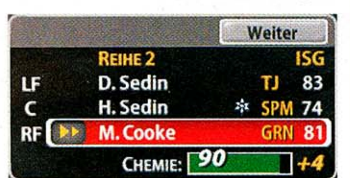
MANAGER-FREUDEN Bei derart treuen Fans erhöhen wir gleich die Kartenpreise für die Premium-Tribünen.

NHL 2005

Die KI wurde feingeschliffen, die Spielmodi erweitert. Nur bei der Steuerung kommt der Nachfolger ins Schlittern.

Detailverliebt

NHL 2005 bietet viele liebevolle Detail-Neuheiten – unsere Lieblinge:



CHEMIEKASTEN Wie gut können die miteinander? Bei der Reihenaufstellung beeinflusst der „Chemie-Faktor" die Spielerwerte.



BULLY-PARADE Unterschiedlich riskante Bully-Varianten stehen zur Wahl.

Das altgediente Image von zahnlückigen Raufbolden und dumpfer Holzhacker-Action hat der Eishockeysport nicht verdient – weder auf dem echten noch auf dem simulierten Eis. Letztes Jahr wagte sich die bekannte **NHL**-Serie von EA Sports tiefer denn je in die Zone von Spieltiefe und Realismus. Auf dieses bewährte Fundament montiert **NHL 2005** jetzt eine Fülle von Erweiterungen und Änderungen. Das Spieltempo wurde erhöht, die Steuerung zugleich verkompliziert. Handgelenk- und Schlagschüsse werden mit verschiedenen Knöpfen ausgelöst, wobei man sich anfangs zwischen Direktabnahme und Rebound-Verwertung öfters mal verdrückt. Sie können jetzt auch kurzfristig die Kontrolle eines Spielers übernehmen, der den Puck noch nicht in Besitz hat, um diesen potenziellen Passempfänger in Position zu bringen. In der Verteidigung fordert man computergesteuerte Mitspieler per Knopfdruck zum Checken auf. Und beim „Wraparound" versuchen Sie, nach einem Täuschungsmanöver hinterm Tor den Puck ins Netz zu stopfen. Dank der überarbeiteten KI gibt es bei **NHL 2005** weniger Spielerverklumpungen rund um den Puck und mehr Passoptionen. Checks-Getümmel und rasantes Hin und Her dominieren aber auch in der neuen Saison.

Für eine realistische Saison stehen deutsche DEL und nordamerikanische NHL zur Verfügung. Letztere Liga bietet auch den Dynasty-Karrieremodus, der zusätzliche Manager-Optionen enthält. Gänzlich neue Spielmodi sind das simple Mehrspieler-Torfestival Free 4 all und das Nationenturnier World Cup of Hockey, bei dem Sie die unglückliche Viertelfinal-Niederlage der deutschen Jungs rächen dürfen. (hl)



NHL 2005
CA. € 50,-
23.09.2004

HEINRICH LENHARDT


„Bei der schönen neuen Eiszeit passt nicht alles optimal zusammen."

Hat EA Sports im Rausch der Neuerungen ein bisschen den Durchblick dafür verloren, wie sich überhaupt das Endresultat spielt? Die „Off the Ice"-Kontrolle ist in der Offensive arg fummelig, die Aufteilung der beiden Schussarten auf zwei Feuerknöpfe ein reines Selbstzweck-Feature. Irgendwie passen Bodycheck-Orgien und hysterisch hohes Spieltempo nicht ganz dazu (beides gottlob bis zu einem gewissen Grad regulierbar). Für mich ist **NHL** dieses Jahr daher eher eine „Kann man"- als „Muss man"-Anschaffung.

JUSTIN STOLZENBERG


„Guter Rutsch: Noch nie war NHL so üppig ausgestattet wie dieses Jahr."

Ein gut sortiertes Eishockey-Büfett: Ich kann mich in den Tiefen der Vereinsverwaltung verlieren, mit Deutschland den World Cup holen oder in trauter Vierer-Runde ein Action-Minigame bestreiten. **NHL 2005** punktet auch – wie gewohnt – bei der Grafik, die von den toll animierten, detaillierten Spielfiguren bis zum 3D-Publikum beeindruckt. Nur das Spielgefühl weiß nicht so recht, in welche Schublade es gehört: Die Steuerung schreit „Simulation", Tempo und Ablauf dagegen „Action". Erreicht diesmal nicht ganz die Güte des Vorjahres!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Canada
Studionote: Sehr gut
Publisher: EA Sports
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/2/2
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 700 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1,6 GHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2,4 GHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Prima Atmosphäre und Spielermodelle
- + Packende Sport-Action ohne Leerlauf
- + Langfristig motivierende Spielmodi
- − Verschlimmbesserte Steuerung
- − Arg hektisch und bodychecklastig

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER



Grafik	Sehr gut (90)
Sound	Gut (89)
Steuerung	Gut (84)
Mehrspieler	Gut (85)

Medusa 5.1 Headset

Die optimale 6-Kanal-Ausstattung für Surround-Sound! In jeder Ohrmuschel befinden sich integrierte Front, Rear, Center und Subwoofer Lautsprecher!



LAN PARTY EQUIPMENT

Computer Bild Spiele 05/2004 Testsieger

12/2003 PC Games Hardware — Speedlink Medusa 5.1 Surround Headset — Top-Produkt

PC with 6 ch Sound Output

Mic Input

Line Output

Cable A

5.1CH AMP box

Input Output

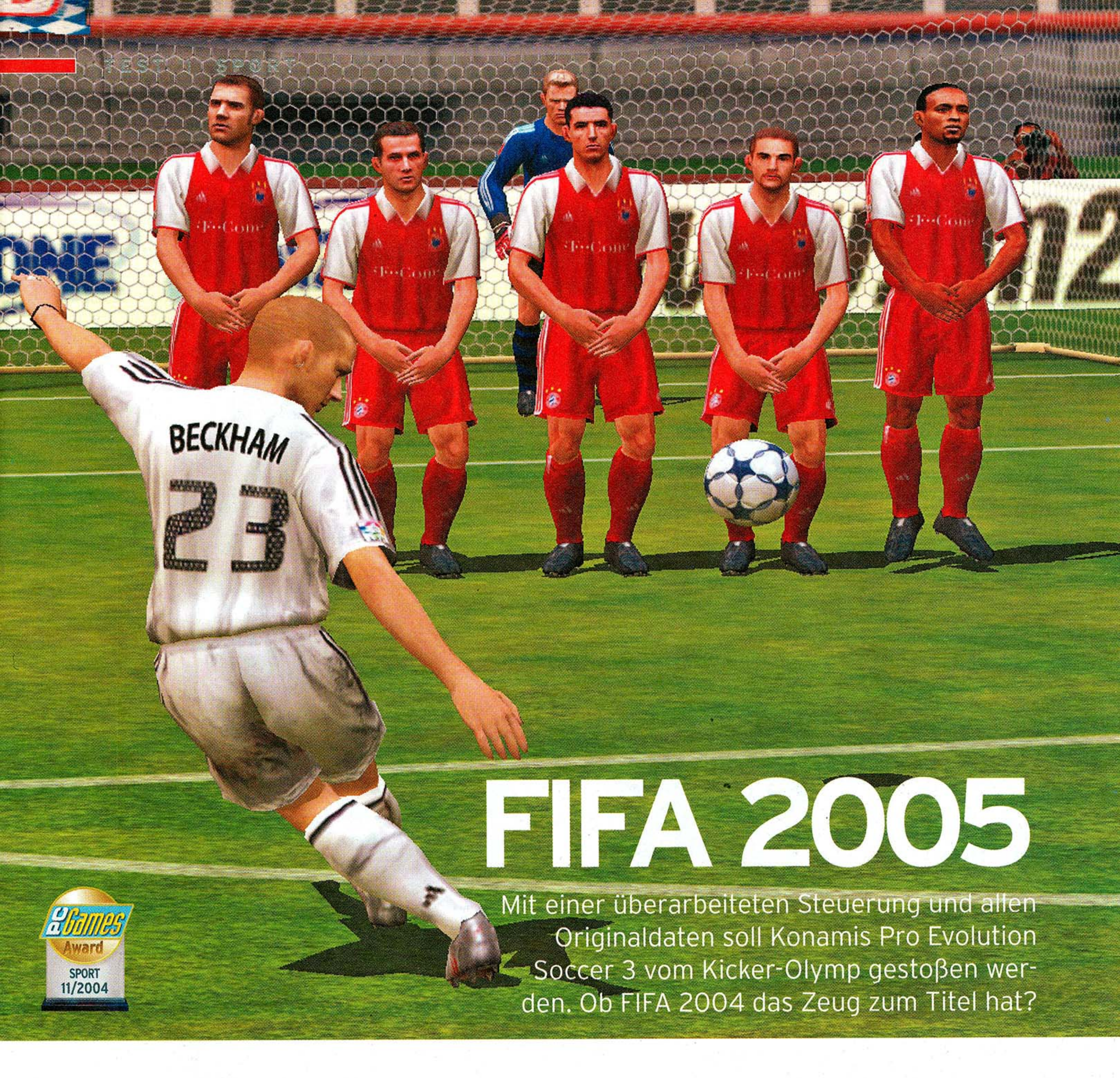
Original PC Audio System

- Gepolsterter Kopfbügel
- Hochwertiges Mikrofon
- Höhenverstellbarer Kopfbügel
- Zusammenklappbare, gepolsterte Ohrpads aus samtartigem Material
- Fernbedienung im Kabel integriert (Rear/Front/Center Volume, Schalter für DVD/CD-Betrieb)
- Verstärker Box mit Lautstärkeregler, Ein/Ausschalter und zwei Kopfhörerbuchsen





www.speed-link.com



FIFA 2005

Mit einer überarbeiteten Steuerung und allen Originaldaten soll Konamis Pro Evolution Soccer 3 vom Kicker-Olymp gestoßen werden. Ob FIFA 2004 das Zeug zum Titel hat?

Wenn es nach dem kanadischen Entwicklerstudio von EA Sports geht, auf jeden Fall! Schließlich fährt man auch dieses Jahr richtig schwere Geschütze auf: So sind mehr als 350 offizielle Mannschafts- und Liga-Lizenzen aus der ganzen Welt sowie über 12.000 Fußballer mit von der Partie. Neben einem nützlichen Trainings-Modus treten Sie in Freundschaftsspielen, Liga-Matches sowie nationalen und internationalen Turnieren gegen das runde Leder. Wer es nicht mit den Computergegnern aufnehmen möchte, darf auch via Netzwerk oder Internet gegen menschliche Kontrahenten kicken. Fehlt da nicht noch was? Logo! Und zwar der Karriere-Modus. Wie beim Vorgänger kümmern Sie sich als Trainer, Manager und Spieler um Wohl und Wehen eines Vereins Ihrer Wahl, den Sie aus den Niederungen der zweiten Liga zum Aufstieg in die Eliteliga und Einzug in den internationalen Wettbewerb verhelfen sollen. Schlechte Manager werden gefeuert, besonders fleißige Vereins-Meier verdienen sich eine goldene Nase und stecken ihre Punkte neuerdings nicht nur in bessere Kicker, sondern auch in einen umfangreichen Betreuerstab. Der spielerische Nährwert des Manager-Parts bewegt sich jedoch nach wie vor im Light-Bereich, will heißen: Wer Tiefgang und Unmengen an Optionen sowie eine 1A-Optik sucht, muss sich zusätzlich EA Sports' **Fußballmanager 2005** kaufen und mittels Football Fusion mit **FIFA 2005** verknüpfen.

Steuer-Reform?

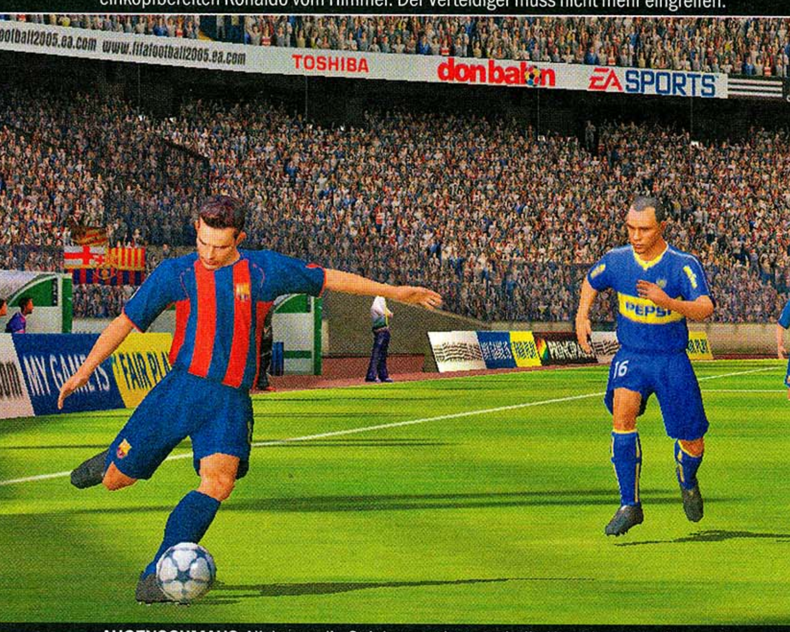
Seit dem ersten Teil der **FIFA**-Serie im Winter 1993 begeistert die Spieler der durchweg hohe Realismusgrad, er sicherte EA Sports zehn Jahre lang ein Dauer-Abonnement auf den Spitzenplatz im Genre. Doch im vergangenen Jahr tauchte urplötzlich eine PC-Umsetzung von Konamis sensationell gutem Konsolen-Kick **Pro Evolution Soccer 3** auf und entriss **FIFA 2004** in einem spannenden und äußerst knappen Duell die Spielspaß-Meisterschaft. Zwar konnte es **PES 3** mit der Menge an Originaldaten und seiner etwas konsolenlastigen Präsentation nicht mit **FIFA 2004** aufnehmen, überzeugte dafür aber auf dem Rasen mit einer unglaublich realistischen Simulation des Fußballspiels. Schönere und abwechslungsreichere Tore, variantenreichere Spielzüge und eine bessere Ballphysik verwiesen **FIFA 2004** zu Recht auf den zweiten Platz. Diese Schmach wollen die Kanadier natürlich nicht lange auf sich sitzen lassen und blasen nicht nur vom Umfang her, sondern auch spielerisch zum Frontalangriff. Daher müssen Fans der Serie nun zum vierten Mal in Folge mit einer neuen oder zumindest überarbeiteten Steuerung zurechtkommen. Besitzern des EM-Spiels **Euro 2004** wird die Umstellung leichter fallen – ein



ALLES IM GRIFF Bayern Münchens Torwart Oliver Kahn pflückt den Ball vor dem einköpfbereiten Ronaldo vom Himmel. Der Verteidiger muss nicht mehr eingreifen.



VOLLES RISIKO Miroslav Klose fackelt nicht lange und zieht sofort Volley ab. Schalkes Kobiashvili versucht erfolglos, den Schuss noch abzublocken.



AUGENSCHMAUS Nicht nur die Spieler, sondern auch die Umgebungsgrafiken wirken ungemein realistisch. Hier setzt gerade ein Spieler von Barcelona zur Flanke an.

Sechs-Tasten-Gamepad mit zwei Analogsticks gehört aber auch für sie zur Grundausstattung, um in den vollen Genuss der neuerlichen Steuer-Reform zu kommen. Während Sie mit dem Steuerkreuz oder dem linken Analogstick die Laufrichtung Ihrer Spieler bestimmen, dient der rechte Analogstick der modifizierten „Off-the-Ball"-Kontrolle. Exaktes Timing vorausgesetzt, dribbelt sich Ihr Kicker an gegnerischen Abwehrspielern vorbei oder legt einen schulbuchmäßigen Übersteiger aufs Grün. Außerdem übernehmen Sie erstmals die Kontrolle von Spielern, die Sie nicht selbst steuern. Wer mag, schickt Mitspieler in Zweikämpfe und den freien Raum oder lässt sich die Schussbahn freisperren. Damit Ihre Spieler nicht ganz so behäbig wie im Vorgänger zu Hackentricks und Beinschüssen ansetzen, haben die Entwickler dem jüngsten **FIFA**-Spross ein neues Animationssystem namens First Touch mit in die Wiege gelegt, durch das die Spieler schneller auf Ihre Kommandos reagieren sollen.

Mehr Mittelfeldgeplänkel

Auf dem Rasen sieht das Ganze dann auch sehr ansehnlich aus, hat gegenüber **Pro Evolution Soccer 3** nur einen Nachteil: Während man bei Konamis Fußballsimulation frei nach Schnauze dribbelt, greifen Sie bei **FIFA 2005** auf vorgefertigte Tricks zurück – was auf Dauer etwas eintönig ist, Neulinge jedoch

FIFA 2005 vs Pro Evolution Soccer 3

Anpfiff zum großen PC-Games-Vergleichstest! Wir haben die beiden besten Fußballsimulationen gegeneinander antreten lassen.

	FIFA 2005	Pro Evolution Soccer 3
Spielumfang	Originaldaten zahlreicher Nationalmannschaften und aller großen europäischen und internationalen Ligen. Manager-Part mit Auf- und Abstiegen; Liga- und Turnier-Modus.	Aufgrund der FIF-Pro-Lizenz nur Originaldaten der größten Nationalteams. Vereinsmannschaften ohne authentische Daten. Master-Liga mit Auf- und Abstiegen sowie Transfers; Trainingsmissionen, Turnier-Modus.
Zwischenstand	1-0 für FIFA 2005	
	Fantastische Optik, sehr realistische Spieler und 3D-Stadien, gute Spieleranimationen. Ordentliches Kommentatorenduo.	Gute, aber detailärmere Grafik als bei **FIFA**. Erstklassige Spieleranimationen. Öder Kommentator.
Zwischenstand	2-0 für FIFA 2005	
Steuerung	Gut, aber gewöhnungsbedürftig. „Off-the-Ball"-Kontrolle verbesserungswürdig. Nur vorgefertigte Tricks abrufbar.	Sehr gute Kontrolle über ballführenden Spieler. Tolle Dribblings, präzise Pässe und Flanken sowie zahlreiche Special Moves möglich.
Zwischenstand	2-1 für FIFA 2005	
	Ordentliche, aber keinesfalls perfekte Ballphysik. Leder springt teils flummiartig.	Überragende Ballphysik, absolut realistisch.
Zwischenstand	2-2	
Realitätsnähe (Gameplay)	Gegenüber dem Vorgänger realistischerer Spielablauf, allerdings (zu) viel Mittelfeldgeplänkel. Spielzüge wiederholen sich. Gute Standardsituationen.	Ungemein realistisch. Immer wieder neue Spielsituationen, variantenreiches Spiel, nachvollziehbare Aktionen. Teils Schiri-Schwächen bei der Vorteilsauslegung. Mehr Torraumszenen.
Endergebnis	2-3 für Pro Evolution Soccer 3	
Fazit	Optisch eine Augenweide, spielerisch erstklassig, aber keinesfalls meisterlich.	Geringerer Spielumfang – zeigt erst auf dem Platz seine ganze Brillanz.

„Welcher Spieler-Typ bin ich?" – Machen Sie den Test!*

FIFA 2005, Pro Evolution Soccer 3 oder gar Pro Evolution Soccer 4? Wir verraten Ihnen, welches Spiel das richtige für Sie ist.

1. Original-Teams aus der Ersten und Zweiten Bundesliga sowie allen anderen großen Ligen und sämtliche Nationalmannschaften mit Originaldaten sind mir ...
- ... sehr wichtig. **A**
- ... weniger wichtig. **B+C**

2. Wie viel Geld wollen Sie ausgeben?
- Maximal 30,- Euro. **B**
- Bis zu 50,- Euro. **A+B+C**

3. Was ist Ihnen wichtiger?
- Eine tolle 3D-Grafik mit detaillierten Spielern und Stadien. **A**
- Eine realistische Simulation des Spiels mit variantenreichen Spielzügen? **B+C**

4. Eine komplexe und variantenreiche Steuerung, die einiges an Einarbeitungszeit erfordert ...
- ... schreckt mich eher ab. **B+C**
- ... ist genau mein Ding. **A**

5. Für ein realistisches Spiel ...
- ... nehme ich gerne mehr Mittelfeldgeplänkel und weniger Torraumszenen in Kauf. **A**
- ... nehme ich Mittelfeldgeplänkel in Kauf, möchte aber trotzdem nicht auf Torszenen verzichten. **B+C**

6. Legen Sie Wert auf einen sehr guten Schiedsrichter mit korrekter Vorteilsauslegung?
- Auf jeden Fall! **A+C**
- Nein, ist mir weniger wichtig. **B**

7. Brauchen Sie in einem Fußballspiel einen Manager-Part?
- Nein. **B**
- Natürlich! **A**

8. Umfangreiche und individuelle Spiel- und Spielerstatistiken sind für mich ...
- ... ein absolutes Muss! **B+C**
- ... weniger bedeutend. **A**

* Zählen Sie einfach die Buchstaben hinter jeder Antwort zusammen. Der am häufigsten genannte ergibt die Lösung, die Sie unten rechts auf dieser Seite finden.



kaum stören dürfte. Denen dürfte auch nicht auffallen, dass die Ballphysik im Vergleich zu **PES 3** nach wie vor etwas flummiartig wirkt und sich viele Spielzüge ähneln. Gleichwohl ist es den Entwicklern gelungen, die Zahl an Torchancen und Eishockey-Ergebnissen à la 6:3 oder 2:7 einzudämmen. Zum einen agieren die Torhüter intelligenter als zuvor, zum anderen sind die Abwehrspieler sehr viel stärker geworden und jagen einem oftmals den Ball ab. Hinzu kommt, dass Schüsse häufig knapp am Tor vorbeisegeln – exaktes Timing beim Zielen und Bestimmen der Schussstärke ist hier für Erfolgserlebnisse vonnöten. Gleiches gilt für die Pass-Funktion. Häufig steht ein gegnerisches Abwehrbein im Weg und stibitzt die Lederkugel. Das daraus resultierende Mittelfeldgeplänkel ist zwar weniger ansehnlich als bei den einst action- und torreichen Vorgängern, dafür aber um einiges realistischer. Letztgenanntes trifft auch auf die Schiedsrichter zu. Die Pfeifenmänner legen sowohl die Abseits- als auch Vorteilsregel erstklassig aus und sind im Beurteilen von Zweikämpfen absolut regelkonform.

Der helle Kahnsinn!

Weltmeisterlich ist die Präsentation von **FIFA 2005** erneut geraten. Wer einen flotten Rechner besitzt, kommt in den Genuss einer TV-gerechten Darbietung. Wie bei **Pro Evolution Soccer 3** gibt es nach Großchancen eine Wiederholung und auch in den Halbzeitpausen sowie zu Spielende die Highlights zu bestaunen. Das RTL-Kommentatoren-Duo Florian König und Tom Bartels ist zwar vor kleineren Versprechern nicht gefeit, überzeugt aber mit einem riesigen Wortschatz und präzisen Analysen. Ein echter Ohrenschmaus sind auch die Fangesänge. Aus jedem Fußball-Land holten sich die Entwickler knapp 30 Fans ins Studio und ließen sie landestypische Parolen ins Mikrofon grölen. Das Ergebnis kann sich hören lassen. Mindestens genauso stimmig ist die gewohnt detailreiche Optik. Die originalgetreu nachgebildeten Stadien – in Deutschland ist unter anderem das Westfalenstadion mit von der Partie – und die überwiegend bis ins kleinste Detail reproduzierten Kicker sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. In Deutschland sind alle Teams der Ersten und Zweiten Bundesliga mit ihren aktuellen Kadern und offiziellen Trikots samt Werbepartnern vertreten. Einziger peinlicher Fauxpas: In unserer Testversion zierte ausgerechnet beim PC-Games-Heimclub 1. FC Nürnberg noch der alte Sponsor der Zweitligasaison 2003/04 das Leibchen. Die Nationalteams basieren größtenteils auf den EM-Kadern – ergo tragen auch Lukas Podolski und Sebastian Schweinsteiger den Bundesadler auf der Brust. (cs)

So spielt sich FIFA 2005!

Um in den Genuss der neuesten Steuer-Reform zu können, bedarf es schon eines Sechs-Tasten-Gamepads mit zwei Analogsticks sowie einiger Übung. Wir zeigen Ihnen, welche Aktion sich hinter welcher Taste verbirgt.*

1. Mit dem Steuerkreuz oder dem linken Analogstick bestimmen Sie die Laufrichtung Ihrer Spieler. Dank des neuen „One-Touch-Systems" reagieren Ihre Spieler schneller als zuvor.

2. Der rechte Analogstick ist für die Off-the-Ball-Kontrolle reserviert. Je nachdem in welche Richtung Sie den Stick bewegen, vollführt Ihr Kicker Dribblings, Übersteiger, Direktpässe sowie weitere vorgefertigte Tricks. Da jeder Spieler andere Tricks beherrscht, entscheidet hier oftmals der Faktor Zufall über erfolgreiche oder fehlgeschlagene Aktionen.

3. Passen/Spieler wechseln

4. Schießen/Zweikampf

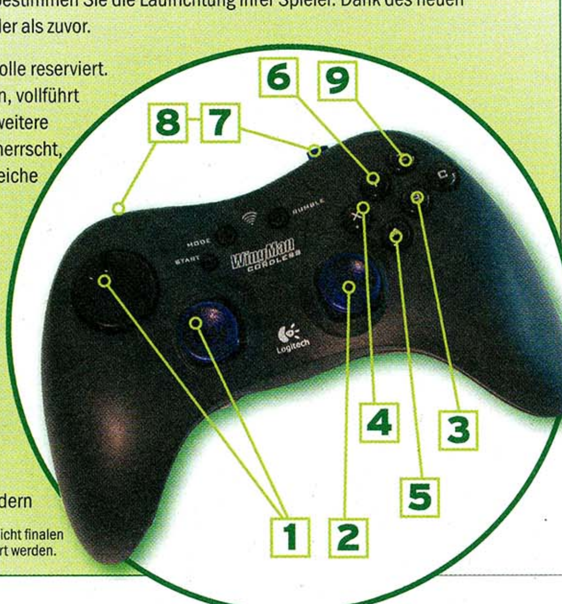
5. Heber/Grätsche

6. Kopfball/Torwart rausholen/Pass in freien Raum

7. Sprinten

8. Mitspieler freilaufen lassen

9. Gehen/zweiten Verteidiger als Unterstützung anfordern



* Die Angaben entsprechen den Standardeinstellungen unserer noch nicht finalen Testversion. Selbstverständlich kann die Steuerung auch frei konfiguriert werden.

Die Auswertung

- **Überwiegend Antwort A?**
Für eine bildhübsche Präsentation und Originaldaten nehmen Sie kleinere Gameplay-Abstriche gerne in Kauf. Auch ein Karriere-Modus ist für Sie wichtig. Keine Frage, **FIFA 2005** ist genau Ihr Spiel!

- **Überwiegend Antwort B?**
Wichtig ist auf dem Platz! Originaldaten und fotorealistische Optik sind für Sie weniger bedeutend als eine realistische Simulation des Spiels sowie eine durchdachte Steuerung. Gönnen Sie sich deswegen **PES 3** zum Budget-Preis.

- **Überwiegend Antwort C?**
Auch für Sie geht nichts über ein realistisches Gameplay. Allerdings dürfen es gerne mehr Originaldaten sowie ein intelligenteres Schiedsrichtergespann sein. Warten Sie deshalb auf **PES 4**.

IM WETTBEWERB

PRO EVOLUTION SOCCER 3 TEST IN PCG 12/03	EURO 2004 TEST IN PCG 06/04	FIFA 2005 TEST IN PCG 11/04
TECHNIK		
GUT (80%) + Ordentliche Grafik + Exzellente Spieleranimationen − Ödes Menüdesign − Nerviges Gedudel	**GUT** (85%) + Fantastische Grafik + Detaillierte Spielermodelle + Originalgetreu nachgebildete EM-Stadien + Cooler Soundtrack	**GUT** (87%) + Fantastische Grafik + Detaillierte Spielermodelle + Hübsche 3D-Stadien + Cooler Soundtrack
ATMOSPHÄRE		
BEFRIEDIGEND (78%) + Mehrere Kameraperspektiven + Ordentlicher Stadionsound − Mäßiger Kommentator	**GUT** (84%) + TV-gerechte Präsentation mit wechselnden Kameraperspektiven + Gutes Kommentatorenduo + Erstklassiger Stadion-Sound mit Fangesängen	**GUT** (85%) + TV-gerechte Präsentation mit wechselnden Kameraperspektiven + Gutes Kommentatorenduo + Erstklassiger Stadion-Sound mit Fangesängen
SPIELDESIGN		
SEHR GUT (90%) + FIF-Pro-Lizenz für die bedeutendsten Nationalteams + Extrem realistisches Spielerlebnis + Tolle Ballphysik − Keine Vereinsmannschaften	**BEFRIEDIGEND** (74%) + Sämtliche Originaldaten der EM 2004 − Keine Vereinsmannschaften − Gewöhnungsbedürftige Steuerung	**GUT** (80%) + Unmengen an Originaldaten; Vereins- und Nationalmannschaften + Viele Spielmodi − Gewöhnungsbedürftige Steuerung − Teils merkwürdige Ballphysik
MULTIPLAYER		
GUT (81%) + Vier Spieler an einem PC − Keine Netzwerk- und Internet-Partien	**BEFRIEDIGEND** (79%) + Vier Spieler an einem PC + Netzwerk- und Internet-Partien	**GUT** (82%) + Vier Spieler an einem PC + Netzwerk- und Internet-Partien
SPIELSPASS		
GUT (88%)	**GUT** (80%)	**GUT** (84%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT — 6 STD. 12 STD. 18 STD. 24 STD.

Spieldauer (Einzelspieler): 40 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 12 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 24 Stunden

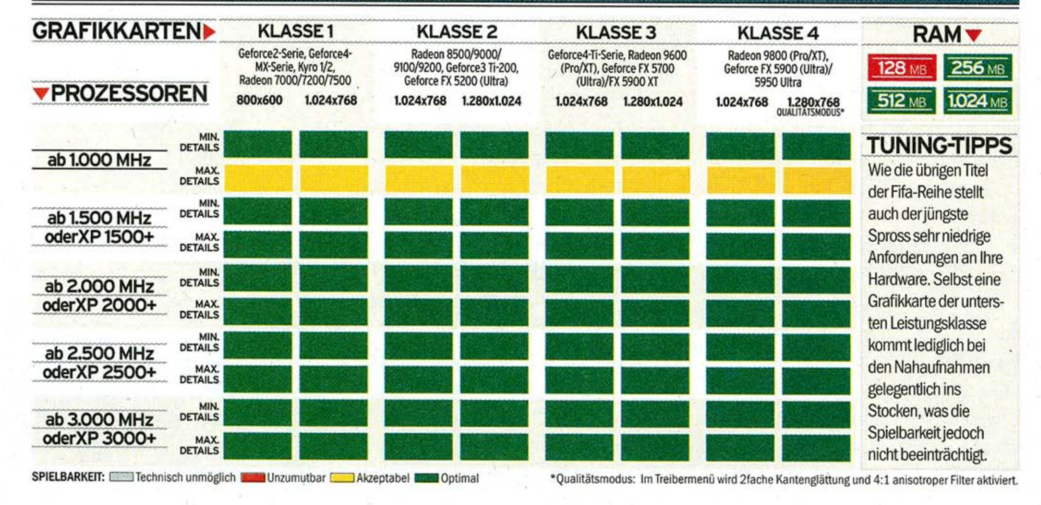
1 Schon wieder eine modifizierte Steuerung – die ersten Schritte im neuen **FIFA** fallen zunächst schwer. Im Gegenzug begeistern die Unmengen an Originaldaten.

2 Übung macht buchstäblich den Meister! Hat man die minimal umständliche Steuerung erst einmal verinnerlicht, feiert man alsbald erste Erfolge.

3 Zahlreiche Spielmodi sowie der Karriere-Modus sorgen für reichlich Kurzweil. Die herausragende Optik der Original-Stadien und -Spieler sorgt für Jubelstürme.

4 Immer wiederkehrende Spielzüge und beschränkte Dribbling-Optionen lassen langsam, aber sicher Langeweile aufkommen. Profis bezwingen die Gegner nun locker.

LEISTUNGS-CHECK



TUNING-TIPPS

Wie die übrigen Titel der Fifa-Reihe stellt auch der jüngste Spross sehr niedrige Anforderungen an Ihre Hardware. Selbst eine Grafikkarte der untersten Leistungsklasse kommt lediglich bei den Nahaufnahmen gelegentlich ins Stocken, was die Spielbarkeit jedoch nicht beeinträchtigt.

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü wird 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

FIFA 2005

CA. € 45,-
14.10.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Wichtig ist aufm Platz – und da hat nach wie vor PES 3 die Nase vorne!"

Irgendwie verrückt – da heimst auch der spitzenmäßige zwölfte Teil der **FIFA**-Serie eine traumhafte Wertung ein und trotzdem dürfte sich die Freude bei EA Sports in Grenzen halten. Denn an Konamis **PES 3** beißt sich auch das wenig innovative **FIFA 2005** die Zähne aus. Natürlich bietet **FIFA** bei weitem mehr Daten und eine schickere Präsentation. „Wichtig ist" aber nun mal „auf dem Platz" und da ist der Spielablauf bei **PES 3** insgesamt einfach einen Tick runder, die Animationen der Spieler wirken glaubwürdiger und die Spielzüge variantenreicher. Aber egal für welches Spiel Sie sich entscheiden – ein sehr guter Griff sind beide.

BENJAMIN BEZOLD



„Wer auf sämtliche Originaldaten Wert legt, kommt an FIFA 2004 nicht vorbei!"

Auch als langjähriger **FIFA**-Fan muss ich Christian schweren Herzens Recht geben: An das unglaublich realistische Spielerlebnis von **Pro Evolution Soccer 3** kommt **FIFA 2005** einfach nicht heran. Mit den kleineren Mängeln hinsichtlich Steuerung und Ballphysik muss ich allerdings notgedrungen leben – denn mit meinem „Glubb" sowie allen anderen Bundesligisten mitsamt Originaldaten kann ich nur bei **FIFA 2005** antreten. Ganz zu Schweigen von all den Nationalteams. Ein dickes Lob haben sich die Entwickler übrigens erneut für den tollen und rockigen Soundtrack mit Titeln von Seeed, Faithless oder Paul Oakenfold verdient.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Sports
Studionote: Sehr gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger; Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/4/4
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 700 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Unmengen an Originaldaten
+ Tolle Präsentation
+ Karriere-Modus
− Teils gewöhnungsbedürftige Steuerung
− Mitunter etwas seltsame Ballphysik

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
84	Grafik	Gut (88)
	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Befriedigend (79)
	Mehrspieler	Gut (82)



LEBLOS Während die Spieler sehr realistisch wirken, erinnern die Zuschauer an Schaufensterpuppen.

JUBELSTURM Nach besonders guten Schlägen lassen die Spieler ihren Emotionen freien Lauf. Hier ist uns ein Birdie gelungen.

ABSCHLAG Auf einem echten Golfplatz könnte dieser Herr Probleme wegen seines Outfits bekommen.

Tiger Woods PGA Tour 2005

Schöner, motivierender und umfangreicher: Der neue Tiger Woods schlägt den Vorgänger in fast allen Bereichen.

Der Charaktereditor

Bei der Erstellung eines eigenen Golfers sind Ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Wie in **Die Sims 2** bestimmen Sie anhand von Schiebereglern nahezu alle Körpermerkmale selbst. Dazu zählen unter anderem Augenfarbe, Gesichtsform, Wangenknochen, Falten, Sommersprossen, Akne, Muttermale, Oberweite, Bauchumfang, Oberarmmasse und die Frisur. Außerdem legen Sie Alter und Geschlecht fest. Auf den Schwungstil und somit das Können wirken sich diese Anpassungen allerdings nicht aus.



Kenner wissen: Ohne feste Abschlagzeiten läuft heutzutage beim Golfen kaum noch etwas. Vor allem an Wochenenden sind die Plätze hoffnungslos überfüllt. Mal fix ein paar Löcher spielen wie vor zehn Jahren ist allerhöchstens kurz vor Einbruch der Dämmerung möglich. Und selbst dann kann es passieren, dass Sie bereits am dritten Abschlag die Gruppe vor sich eingeholt haben und warten dürfen. Wer dessen ungeachtet kleine weiße Plastikbälle einlochen will, sollte unbedingt **Tiger Woods PGA Tour 2005** auf seinem Rechner installieren. Denn das simulierte Golfspiel fühlt sich heuer noch einen Tick realistischer an als in der 2004er-Version. Experimente hinsichtlich der vier bewährten Steuerungsvarianten oder der ohnehin überzeugenden Ballphysik wagte EA Sports nicht. Dafür stattete man die Spieler mit deutlich mehr Details und weicheren Animationen aus. Die 39 Pros sehen ihren Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, mit dem überarbeiteten Editor Game Face 2 einen noch individuelleren Sportler zu erschaffen (siehe Kasten). Um Ihre golferischen Fähigkeiten weiter auszubauen, ist etwas Kleingeld vonnöten, das Sie bei Turnieren verdienen. Eines der interessantesten Features an **Tiger Woods PGA Tour 2005** ist die Dream 18 Challenge. Hier basteln Sie aus allen vorhandenen Kursen Ihren eigenen 18-Loch-Platz zusammen. Haben Sie die Reihenfolge der Tees und die Beschaffenheit der Fairways festgelegt, fordern Sie die Weltelite, darunter Jack Nicklaus und Arnold Palmer, zu einem Duell heraus. Je schwerer sich der Gegner auf Ihrem Territorium tut, desto mehr Prestige-Punkte gewinnen Sie. (bb)



TIGER WOODS PGA TOUR 2005
CA. € 50,- ERHÄLTLICH

BENJAMIN BEZOLD



„Wer Golf spielt, kann sich etwas vom Schwungstil der Pros abschauen."

Kein anderer Titel simuliert den grünen Sport realistischer. Bei wichtigen Turnieren steigt mein Puls merklich an. Sogar meine Maushand wird unter dem Erfolgsdruck schwer und feucht. Dieses Gefühl kenne ich eigentlich nur vom echten Golfplatz her. Etwa wenn ein einziger Putt über Sieg oder Niederlage entscheidet und meine Mitspieler geradezu auf einen Fehler hoffen. Ebenfalls sehr gut gefallen hat mir der neue Dream-18-Modus. Ich wollte schon immer mal als Greenkeeper die armen Golfer mit hohem Rough und engen Fairways ärgern.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Nicht nur Golffans lochen bei dieser Simulation mit Begeisterung ein."

Auch wenn kürzlich Vijay Singh den Tiger nach über fünf Jahren vom Golf-Thron gestoßen hat, bleibt Tiger Woods auf dem PC die unangefochtene Nummer 1. Dem verbesserten Game Face 2 sei Dank. Endlich ist es möglich, wie bei Online-Rollenspielen einen Charakter zu kreieren, mit dem man sich identifizieren kann. Selbst wenn Sie eher wenig fürs Golfen übrig haben, bereitet es eine Menge Spaß, sein Alter Ego langsam vom Amateur zum Profi hochzuarbeiten und die zahlreichen Bonusgegenstände, zum Beispiel Sonnenbrillen, freizuspielen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Sports
Studionote: Sehr gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger; Fortgeschrittene; Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 8/8/8
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 500 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Hoher Realismus
- + Detaillierte Spielererstellung
- + Gelungene Spiel-Modi
- + Fotorealistische Grafik
- − Nur elf Kurse

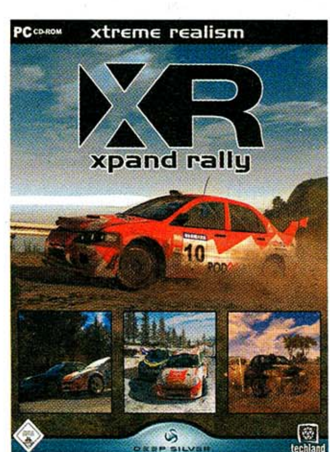
PC-GAMES-TESTURTEIL



EINZELSPIELER		
89	Grafik	Sehr gut (91)
	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Gut (89)
	Mehrspieler	Gut (86)

Abo-Gas geben

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön die Rennsimulation Xpand-Rally.



Xpand Rally ist eine atemberaubende Rallye-Simulation, die dank ihres wirklichkeitsgetreuen Fahrgefühls und der nahezu fotorealistischen Szenarien kräftig am Thron der alteingesessenen Rallye-Meister rüttelt. Die uneingeschränkte Sichtweite, die animierte und abwechslungsreiche Umgebung, die realistischen Licht-, Partikel- und Wettereffekte – all dies trägt zur visuellen Perfektion des Spiels bei. Zudem enthält **Xpand Rally** rund 40 detailverliebte Modelle moderner Rallye-Wagen sowie eine ultrarealistische Fahrzeugphysik, welche in Zusammenarbeit mit professionellen Rallye-Fahrern entwickelt wurde. Das Resultat ist ein Fahrgefühl, das sich in puncto Realitätsnähe nur dem echten Ausflug in einem Offroad-Fahrzeug geschlagen geben muss. Wenn die über 70 Strecken trotz verschiedener Schwierigkeits- und Realismusgrade allesamt keine Herausforderung mehr bieten, kommt der mitgelieferte Editor zum Zug: Als erstes Rennspiel bietet **Xpand Rally** von Haus aus ein komplettes Set an einfach zu bedienenden Baukästen, mit denen sich neue Strecken, komplette Autos oder sogar ganze Landschaften erstellen lassen. Weitere Infos unter: http://www.xpandrally.com.





Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Xpand Rally (Art.-Nr. 002571)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 15



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, der aktuellen Wertung und dem derzeitigen Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von A wie Adventure bis W wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE
ECHTZEIT-STRATEGIE

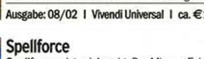
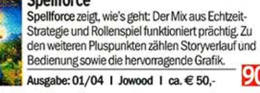



vvorgestellt von Petra Fröhlich



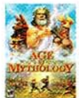
Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.

Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. €15,- — 92

Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.

Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- — 90



Age of Mythology
Auch nach 2 Jahren gehört der dritte Part der **Age**-Reihe immer noch zu den Toptiteln des Genres. Zwar nicht so innovativ wie **Warcrraft**, aber Solo-Kampagne wie Mehrspieler-Modus sind brillant.

Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- — 87



NEUZUGANG: Dawn of War
Die Solo-Kampagne von **Dawn of War** ist mit nur elf relativ ähnlich aufgebauten Missionen keine Meisterleistung. Dafür sind Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus auf allerhöchstem Niveau.

Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 45,- — 85



C&C Generäle
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.

Ausgabe: 10/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- — 85

STRATEGIE
AUFBAU-STRATEGIE




vorgestellt von Petra Fröhlich



Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.

Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- — 90



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.

Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- — 89




Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.

Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- — 87



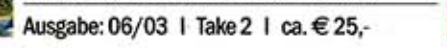
Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.

Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- — 85



Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.

Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 25,- — 82

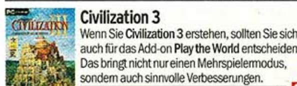


STRATEGIE
RUNDEN-STRATEGIE





vorgestellt von Petra Fröhlich



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.

Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- — 85



NEUZUGANG: Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.

Ausgabe: 11/04 | Activision | ca. € 50,- — 84



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die **Add-ons** im Internet.

Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- — 84



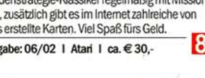

Etherlords
Dummgesabbel oder aber auch eine Kotzbeschreibung des oben genannten Zockobjektes Dummgesabbel oder aber auch eine Kotzbeschreibung des oben genannten Zockobjektes.

Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- — 82



Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.

Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- — 81



STRATEGIE
WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



vorgestellt von Christian Sauerteig

NEUZUGANG: Fußballmanager 2005
Der neue **FM 2005** marschiert dank verbesserter Menüführung, Unmengen von Originaldaten, tollen 3D-Szenen und dem „Create a Club"-Modus souverän an die Spitze der Wirtschaftssimulationen.

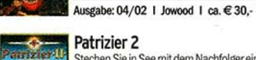
Ausgabe: 11/04 | EA | ca. € 50,- — 90

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.

Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 50,- — 89

Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.

Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- — 87

Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!

Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- — 86



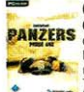
Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.

Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- — 85

STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE




vorgestellt von Christoph Holowaty



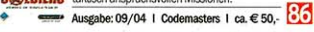
Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.

Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 45,- — 93



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz hohem Schwierigkeitsgrad fesselt der **Commandos-/Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.

Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 50,- — 86




NEUZUGANG: Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!

Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 45,- — 85



Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.

Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- — 83



Afrika Korps vs. Desert Rats
Afrika Korps schickt Sie buchstäblich in die Wüste: Das anspruchsvolle Taktik-Spiel thematisiert die Nordafrika-Feldzüge des zweiten Weltkriegs. Dank spannender Kampagne und toller Optik ein echtes Highlight.

Ausgabe: 03/04 | Pointsoft | ca. € 50,- — 81

ACTION
EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Far Cry (dt.)
Die neue Ego-Shooter-Referenz bei PC Games: **Far Cry (dt.)** setzt neue Maßstäbe in den Disziplinen Grafik, Gegnerverhalten, spielerische Freiheit und Abwechslung. Mehr Ego-Shooter bekommen Sie derzeit nicht für Ihr Geld.

Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- — 92

Doom 3
Doom 3 reiht sich wegen fehlender Abwechslung knapp hinter **Far Cry (dt.)** ein. Für Grusel-Freunde ist der Shooter das Paradies: Non-Stop-Schockeffekte lassen Ihnen dank der Edel-Grafik die Nackenhaare aufstehen.

Ausgabe: 10/04 | Activision | ca. € 45,- — 90



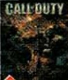
Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jedi-waffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.

Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- — 88



No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.

Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 12,- — 86




Call of Duty
Trotz kurzer Spielzeit von knapp zehn Stunden ersetzt **Call of Duty** das ältere **Medal of Honor** in den Ego-Shooter-Top-5. Grund: Geskriptete Sequenzen sorgen für Spannung und die Massengefechte sind einzigartig.

Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- — 86

ACTION
TAKTIK-SHOOTER






vorgestellt von Benjamin Bezold



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher schleicht endlich wieder – und das besser denn je: acht Einzelspieler-Missionen, atmosphärisches Design, atemlose Spannung! Gelungen: der innovative Multiplayer-Part für zwei Teams.

Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- — 90



Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.

Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- — 90



Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.

Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- — 88



Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.

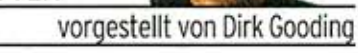
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- — 86



Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.

Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- — 86

ACTION
MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann. UT 2004 (dt.) ist der neue Multiplayer-König.

Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 50,- — 89



Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In Vietnam erwarten Sie sinnvolle Detail-Verbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.

Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 50,- — 88



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.

Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- — 85



Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das beste: Der Multiplayer-Part ist voll abwärts-kompatibel.

Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 30,- — 85



Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.

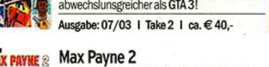
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- — 83

ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß





GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als GTA 3!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: Nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**



Prince of Persia
Die Neuauflage hat das Zeug zum Hit: Die grandiose Steuerung ermöglicht coole Bewegungen, das Rückspul-Feature sorgt für ein frisches Spielgefühl, und auch optisch ist Prince of Persia: Sands of Time auf der Höhe der Zeit.
Ausgabe: 01/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **88**



Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der Rayman-Macher – hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungs-Story, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **87**





Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie Der Pate oder Goodfellas stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. Mafia ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon GTA 3 mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **86**



ACTION
SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat Freelancer zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen Privateer-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von Revelation gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der Mechwarrior-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist Yager aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Benjamin Bezold





Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen Eurofighter zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**



Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht Comanche 4 als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**



B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In B-17 übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**



Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt IL-2 leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von Benjamin Bezold



Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**

The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow | ca. € 40,- | **83**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**

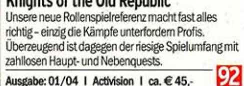
NEUZUGANG
The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren The Moment of Silence in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | dtp | ca. € 45,- | **81**



Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 40,- | **81**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß

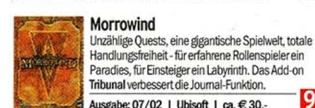




Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- | **92**



Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 40,- | **91**



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on Tribunal verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**



Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen Baldur's Gate 2 aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines Icewind Dale 2 vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **89**



Gothic
Da Gothic noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteuer bedenkenlos zugreifen – 10 Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

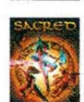
ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß



Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel Dungeon Siege zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft Diablo 2 aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. e 13,- | **86**



Sacred
Action à la Diablo: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in Sacred allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 45,- | **85**



Vampire: Die Maskerade
In Vampire: Die Maskerade spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**



Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: Temple of Elemental Evil kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen-&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß

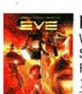
Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist Dark Age of Camelot ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on Shrouded Isles kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen Everquest alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**



Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-Star Wars-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem Star Wars-Flair und -Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- | **78**



Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Benjamin Bezold



NEUZUGANG
Tiger Woods PGA Tour 2005
Das aktuelle Tiger Woods ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank dem Editor Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren, neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**





Tiger Woods PGA Tour 2004
Die 2004er-Fassung begeistert durch individuelle Spieler-Erstellung und eine Vielzahl neuer Turniere – dadurch gewinnt die Karriere an Spieltiefe. ein Geheimtipp für Sparfüchse.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. e 45,- | **89**



Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte Virtua Tennis zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40, | **85**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

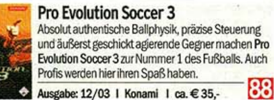


Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt Cueball World aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. e 20,- | **84**

SPORT
FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Christian Sauerteig



Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen Pro Evolution Soccer 3 zur Nummer 1 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | **88**



NEUZUGANG
FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt FIFA zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an Pro Evolution Soccer 3 vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **84**



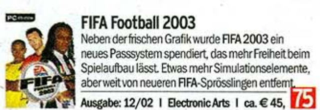
Euro 2004
Meisterschafts-Flair total bietet Euro 2004: Neben dem verbesserten Off-the-Ball-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **80**



FIFA Football 2004
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit FIFA 2004 die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert wie in PES 3, dafür gibt es einen Online-Modus.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **79**

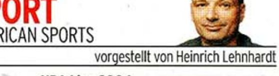


FIFA Football 2003
Neben der frischen Grafik wurde FIFA 2003 ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit von neueren FIFA-Sprösslingen entfernt.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45, | **75**

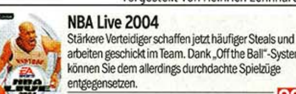


SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von Heinrich Lehnhardt





NBA Live 2004
Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **90**



NHL Hockey 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich NHL 2004 besser an: Wie in der NHL-Realität wird jetzt der Körpereinsatz und präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**



NEUZUGANG
NHL Hockey 2005
Schlechter als der Vorgänger: Zwar wird man in NHL 2005 mit besserer Grafik, neuen Teams und klügerer KI verwöhnt, allerdings ist die Steuerung verkompliziert und das Spieltempo erhöht worden. Schade.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**



NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die NBA Live 2003 zu einer guten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **86**



SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Christian Sauerteig

DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spiel-Modi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. e 45,- | **90**



NEUZUGANG
Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detailliertem Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schliddert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **89**



DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**



Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so: Colin 4 hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**



Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Christian Sauerteig





Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner Pro Skater-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist Tony Hawk 4 der bislang beste Teil.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- | **88**



Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in Underground vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**



Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **85**



Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus Vice City bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **83**



Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- | **83**



PRAXIS

PC GAMES HILFT

DIE HIGHLIGHTS DIESER AUSGABE

DOOM 3

Grafikfehler, Soundprobleme und Abstürze - der Action-Hhit besitzt einige Stolpersteine, die den Spielspaß merklich trüben können. Wir haben die passenden Tipps ... mehr dazu ab **Seite 186**



FULL SPECTRUM WARRIOR

Die Missionen fordern Geduld und enormes taktisches Geschick. In unserem Gefechtsbericht finden Sie daher alle elf Kampagnenmissionen gelöst ... mehr dazu ab **Seite 166**



DIE SIMS 2

Sie haben sich inzwischen Ihren Wunsch-Sim erstellt und wollen nun mit Ihrer Karriere so richtig durchstarten? Kein Problem, unsere Lebensweisheiten helfen weiter ... mehr dazu ab **Seite 158**

Die Sims 2

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele". Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

SPELLFORCE - B. O. W.
Feuerengel

Egal, was ich versuche, meine komplette Stufe-12-Armee (80 Einheiten) wird im Handumdrehen im Kampf mit dem Feuerengel aufgerieben. Wie besiegt man diesen Gegner?

FRANK

Stefan Weiß: Es gibt einige wichtige Faktoren, die Sie auf jeden Fall bei diesem Kampf berücksichtigen müssen. Es ist in der Regel hilfreich, den Avatar so weit hochzuleveln, dass Sie die Stufe-14-Runen verwenden können. Das vereinfacht die Sache etwas. Konzentrieren Sie sich bei der Wahl Ihrer Einheiten vor allem auf Hexer und Todesritter. Mit den Helden und den Todesrittern verwickeln Sie die beschworenen Dämonen des Feuerengels in Scharmützel, während die Hexer dem Engel zusetzen. Ein weiterer Trick besteht darin, vor dem Auslöser für die Zwischensequenz mit dem Feuerengel das gesamte Heer schon einmal zum Standort des Gegners zu schicken. Dadurch gewinnen Sie wertvolle Zeit für den Kampf. Ansonsten pflastern Sie die Fläche rund um den Engel mit zahlreichen Türmen zu, die ebenfalls für Ablenkung sorgen. Wichtig ist nur, dass Sie Ihre Vorbereitungen abschließen, ohne dass Ihr Avatar durch den Torbogen tritt, da ansonsten eine Zwischensequenz startet, die unmittelbar in den Kampf mit dem Feuerengel mündet.

SPELLFORCE - B. O. W.
Baupläne

Ich spiele jetzt seit einiger Zeit die Coop-Karten, am liebsten mit den Dunkelelfen. Auf welchen Karten finde ich eigentlich all die Baupläne dafür?

CARSTEN

Petra Fröhlich: In der Tabelle finden Sie alle Fundorte der Pläne für die Dunkelelfen; statten Sie auch der Händlerin auf der Marktplatz-Karte einen Besuch ab, dort gibt es die Pläne für Steinmetz und Schmelze. Die Preise für diese beiden Gebäude sind zurzeit exorbitant hoch (über 200 Gold). Phenomic arbeitet daran, dies mit einem Patch zu beheben.

Pläne der Dunkelelfen	Coop-Karte
Pilzfarm	Coop 2
Hexer	Coop 4
Onyxturm	Coop 4
Hexenturm	Coop 4
Onyxschrein	Coop 4
Schattenklinge	Coop 4
Geistbrecher	Coop 6
Mittleres Haupthaus	Coop 8
Schwarze Schule	Coop 10
Nekromant	Coop 10
Großes Haupthaus	Coop 11
Arkanum	Coop 12
Hexenmeister	Coop 12
Todesritter	Coop 14
Schattenschmiede	Coop 14
Mondsilbermine	Coop 16
Mondsilberwerkstatt	Coop 16
Kriegsherr	Coop 16
Havok	Coop 18
Steinmetz	Marktplatz
Schmelze	Marktplatz

THIEF: DEADLY SHADOWS
Zitadelle

Ich finde einfach keinen Weg, um in die versunkene Zitadelle zu kommen. Ich weiß weder, wo der Zugang ist, noch finde ich diese Informationen über das dunkle Zeitalter, um weiterzukommen.

FREDERIC

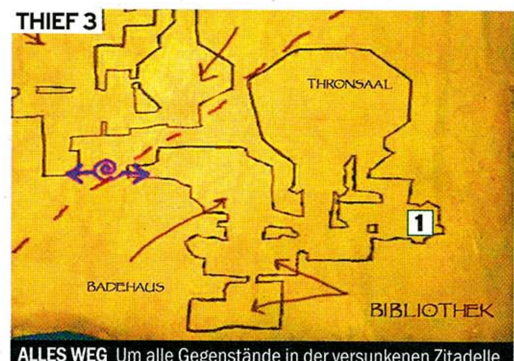
Thomas Weiß: Sie müssen zuvor die Strandhausmission absolviert und dort das Buch des Kapitäns gelesen haben. Danach geht es wieder zurück in die Hüterbibliothek. Fahren Sie dort mit dem Fahrstuhl hoch oder benutzen Sie die Leiter. Begeben Sie sich nicht in die verbotene Bibliothek, sondern durchsuchen Sie die obere Etage. Es gibt dort zwei runde Balkonbereiche. In einem davon befinden sich zwei Bücher, in denen die gesuchten Informationen versteckt sind. Danach müsste diese Aufgabe erfüllt sein. Jetzt begeben Sie sich vom Südviertel aus ins Hafenviertel. Dort angekommen, halten Sie sich gleich rechts und gehen die Straße in Richtung Händler hinab. Auf der rechten Seite befindet sich eine unscheinbare Nische, in der Sie eine Leiter vorfinden. Klettern Sie dort hinunter, dann stehen Sie am Eingang zur Zitadelle.

THIEF: DEADLY SHADOWS
Fehlendes Beutestück

Ich befinde mich in der versunkenen Zitadelle und habe das Siegel, das Horn der Heiden, den Diamanten und die Krone gefunden. Zusammen mit den übrigen Beutestücken habe ich aber erst 97 Prozent aller Schätze beisammen. Welcher Gegenstand fehlt mir denn noch?

ANDREAS

Stefan Weiß: Südöstlich des Thronsaals finden Sie in der östlichsten Kammer außer einem Edelstein auch einen Wandteppich. Der Teppich ist das fehlende spezielle Beutestück.



ALLES WEG Um alle Gegenstände in der versunkenen Zitadelle einzusacken, nehmen Sie auch den Wandteppich (1) mit.



ERKENNUNGSMERKMAL Halten Sie im südlichen Stadtteil Ausschau nach Händlerin Ciar.

Stolperstein des Monats

DOOM 3: Das müssen Sie über die Monster wissen.

„Wie erledige ich die Tentakel-Commandos?" und „Welche Waffe benutze ich am besten gegen den Cherub?" Diese Fragen trudeln derzeit zuhauf in der Tipps&Tricks-Redaktion ein. Grund genug für uns, Ihnen eine Liste mit den gefährlicheren Gegnern und den effektivsten Waffen zu präsentieren.

Archvile

Dieser Gegner ist am runden Kopf und seiner Größe erkennbar. Sobald Sie dieses Monster erblickt haben, konzentrieren Sie sich auch darauf, damit es möglichst keine Hellknights herbeirufen kann. Andernfalls sitzen Sie regelrecht in der Tinte. Als Waffe benutzt der Archvile Feuerstrahlen, denen man seitlich ausweicht. Effektive Waffen sind der Soul Cube und der Rocketlauncher sowie die BFG.

Cacodemon

Dieser fliegende Gegner setzt Energiekugeln gegen Sie ein. Mit der Plasma- beziehungsweise der Shotgun genügen zwei bis drei Treffer, um das Monster auszuschalten.

Chaingun-Commando

Die Waffe des Gegners ist sehr gefährlich und treffsicher. Wenn Sie den Rocketlauncher im Gepäck haben, setzen Sie ihn gegen diesen Gegner ein. Ansonsten eignet sich auch der Soul Cube ganz gut.

Chainsaw-Zombie

Der „motorisierte" Untote bewegt sich ein wenig schneller als der Standard-Zombie und benutzt die namengebende Waffe. Meiden Sie unbedingt den Nahkampf und setzen Sie die Shotgun oder das MG ein.

Cherub

Man weiß gar nicht, ob man bei dem äußerst merkwürdig aussehenden Monster lachen oder sich fürchten soll – sein Geheule ist jedoch Angst einflößend. Sehr lästig sind die Rammattacken des Cherubs. Benutzen Sie daher das MG oder die Plasmagun, um die Plagegeister schnell loszuwerden.

Hellknight

Auch wenn dieses Viech sehr langsam umherschleicht, seine grünen Feuerbälle sind umso gefährlicher. Darüber hinaus besitzt das Monster starke Pranken für den Nahkampf. Empfehlenswerte Waffen sind der Soul Cube oder der Rocketlauncher sowie BFG, Plasma- und Chaingun. Achten Sie im Nahkampf unbedingt auf die gegnerischen Schläge und benutzen Sie am besten die Shotgun.

Imp

Dieser Fiesling hält sich gerne hinter Türen auf. Gemeinerweise teleportiert er sich aber auch aus dem Nichts herbei. Im Nahkampf setzt er seine scharfen Krallen ein, aus größerer Entfernung wirft er mit Feuerkugeln um sich. Bleiben Sie cool und feuern Sie mit der Shotgun einfach oberhalb des Rumpfes auf den Gegner. Wenn Sie es richtig anstellen und auch nicht allzu weit weg stehen, reicht ein Treffer aus, damit er das Zeitliche segnet. Für den Fall, dass er sich per Teleport nähert, gibt es einen guten Trick: Achten Sie auf die goldenen Markierungen am Boden, die den Teleportpunkt markieren. Flitzen Sie dorthin und warten Sie ab, bis der Gegner auftaucht. Verpassen Sie ihm sofort den entscheidenden Schuss. Übrigens: Die Chainsaw eignet sich im Nahkampf ebenfalls gegen diesen Gegnertyp.

Lost Soul

Diese Plagegeister erkennt man an den lodernden Flammen am Kopf, außerdem treten sie in der Regel gehäuft auf. Die Rammattacken sind äußerst schmerzhaft. Auf kurze Distanz erweist sich die Shotgun als äußerst effektiv. Ansonsten setzen Sie frühzeitig die Plasmagun oder das MG ein.

Mancubus

Hübsch ist dieser Bursche wahrhaftig nicht – was ihn so gefährlich macht, sind die beiden Raketenwerfer, die er benutzt. Als effektivste Waffen erweisen sich hier die BFG beziehungsweise der Soul Cube. Die Raketen fangen Sie mit der Chain- oder der Plasmagun ab, die übrigens auch gut gegen das Monster selbst helfen.

Pinky Demon

Diese Mischung aus mechanischem und organischem Monster ist extrem schnell unterwegs. Gefährlich sind die Bisse und Rammattacken. Bleiben Sie daher in Bewegung, um auf Distanz zu bleiben. Effektive Waffen dagegen sind die Chain- und die Plasmagun. Zur Not setzen Sie die Shotgun ein und zielen damit auf den Kopf.

Revenant

Seine Erkennungsmerkmale sind die grün leuchtenden Augen und die skelettartige Erscheinung. Auf seinen Schultern sitzen zwei Raketenwerfer. Die Geschosse sind in der Lage, Sie auch um Ecken herum zu verfolgen, passen Sie also auf, wenn Sie auf dieses Monster treffen. Wenn das Vieh Ihnen auf den Pelz rückt, setzt es seine Klauen ein. In diesem Fall hilft eine gut platzierte Schrotladung auf das Haupt. Sehr effektiv gegen diesen Gegner ist der Soul Cube. Übrigens: Die gegnerischen Raketen lassen sich ganz gut mit der Plasma- oder der Chaingun abfangen.

Tentakel-Commando

Das Tentakel dieses Monsters ist eine üble Waffe, der Sie nur schwer ausweichen können. Im Nahkampf setzt der Commando außerdem Fußtritte und Faustschläge ein. Aus großer Entfernung rennt der Gegner auf Sie zu und absolviert einen Sprung inklusive Tentakelattacke in Ihre Richtung. Die geeignete Waffe für diesen Wicht ist die Plasmagun, damit machen Sie kurzen Prozess. Weniger effektiv, aber trotzdem hilfreich in der Not ist das MG oder ein gut gezielter Schuss mit der Shotgun.

Tick

Anders als bei ihren „Verwandten", den Trites, sitzt bei diesen Gegnern der Kopf richtig herum. Achtung, diese Gegnervariante explodiert! Daher gilt auf jeden Fall: Abstand halten! Effektive Waffen sind das MG und die Pistole.

Trite

„Ich glaub, ich spinne", möchte man da sagen. Wer eine Spinnenphobie hat, muss tief durchatmen, da diese Monster in der Regel gehäuft auftreten. Sie kriechen aus Löchern in den Wänden oder seilen sich von der Decke ab – bleiben Sie also wachsam. Sobald Sie diese Gegner gesichtet haben, setzen Sie aus großer Entfernung am besten das MG oder die Pistole ein. Bleiben Sie in Bewegung und halten Sie nach Möglichkeit Abstand zu den Biestern. Falls es wider Erwarten zu einem Nahkampf kommt, benutzen Sie die Kettensäge.

Wraith

Genau wie sein Kollege, der Imp, ist der Wraith in der Lage, sich herbeizuteleportieren. Nutzen Sie diesen Umstand genau wie beim Imp aus: Laufen Sie zu der Stelle, an die sich der Gegner gerade teleportiert, und zücken Sie die Shotgun. Ein Schuss zwischen die Ohren genügt. Vorsicht, im Nahkampf schlägt der Wraith übel zu, bleiben Sie daher etwas auf Distanz.

ZSec

Dieses Monster gibt es in verschiedenen Varianten. ZSecs arbeiten meist in Gruppen und nutzen vorhandene Deckung aus. Knifflig wird es, wenn Sie unverhofft mit einer großen Gruppe konfrontiert werden. Setzen Sie im Nahkampf am besten Shotgun oder MP ein.



AUGENTIER Das kommt dabei heraus, wenn sich Spinnen mit Giger-Aliens paaren.


BRANDGEFÄHRLICH Der Feuerspur des Archvile weichen Sie durch einen Sprint zur Seite aus.


Kugelblitz Die Bälle des Cacodemon können Sie abschießen, bevor sie Schlimmeres anrichten.


Hellknight Lassen Sie sich nicht von dem Ungetüm in die Enge treiben. Die Pranken sind sehr kräftig.

Tipps&Cheats

TIPPS&TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

TITEL	AUSGABE
Afrika Korps	4/04
Anstoß 4	2/04
Battlefield Vietnam	5/04
Black Mirror	6/04
Codename: Panzers - Phase 1	7/04, 8/04
D-Day	9/04
Deus Ex: Invisible War	4/04
Die Sims 2	10/04
Doom 3	10/04
DTM Race Driver 2	6/04
Far Cry (dt.)	5/04
Far Cry (dt.) Sandbox-Editor-Guide	7/04
FIFA 2004	2/04
Fußballmanager 2004	2/04
Herr der Ringe 3: Rückkehr des Königs	2/04
Hidden & Dangerous 2	1/04
Hitman: Contracts	7/04
Knights of the Old Republic	1/04
Knights of the Old Republic	3/04
Lords of Everquest	3/04
Max Payne 2	1/04
Morrowind Bloodmoon	2/04
Need for Speed Underground	3/04
Port Royale 2	6/04, 7/04
Prince of Persia - Sands of Time	2/04
Pro Evolution Soccer 3	2/04
Sacred	4/04, 5/04
Silent Storm	1/04
Singles: Flirt Up Your Life	4/04
Soldiers: Heroes of WWII	9/04, 10/04
Söldner: Secret Wars	8/04
Spellforce	1/04, 2/04
Spellforce: Breath of Winter	8/04, 9/04
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	6/04
Thief: Deadly Shadows	7/04, 8/04
UT 2004 (dt.)	6/04
Vietcong: Fist Alpha	3/04
X2: Die Bedrohung	3/04, 4/04

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks- Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

MOH: PACIFIC ASSAULT - DEMO

Schon in der Demo können Sie Konsolenbefehle benutzen, um sich etwas mehr Ausrüstung zu verschaffen. Öffnen Sie per rechte Maustaste die Eigenschaften der Spielverknüpfung und fügen Sie am Ende der Zeile **Ziel** den Parameter

+set ui_console 1

hinzu. Rufen Sie während des Spielens die Konsole mit der **„Zirkumflex"**-Taste („^") auf, wo Sie die unteren Kommandos eingeben. Für x setzen Sie eine der Bezeichnungen aus der Liste ein.

Cheat	Wirkung
Health 100	Volle Gesundheit
Give all	Volle Munition und Granaten
Spawn x	Gegenstand x erhalten

Waffenliste
weapons/jpn_model96lmg.hag
weapons/US_Colt45.hag
weapons/Nambu_pistol
weapons/type100_smg
weapons/Jpn_44.hag
weapons/M1_carbine
weapons/M38_arisaka
weapons/thompson
weapons/us45
weapons/landmine_allied.hag
items/binoculars.hag

BATTLE MAGES

Drücken Sie während des Spiels die **„Eingabe"**-Taste. Geben Sie einen der folgenden Befehle ein – die genaue Schreibweise ist wichtig:

EasyWin	Schlacht gewinnen
ShamefulLoss	Schlacht verlieren
arisemywarriors	Zusätzliche Krieger
iamgreatcornholio	Erfahrungspunkte hinzufügen
gimmegimmegimme	Zusätzlich 1.000 Gold
perfectwarrior	Blechkrieger
exit	Spiel verlassen

BLITZKRIEG: TOTAL CHALLENGE

Auch beim zweiten Add-on können Sie die Cheat-Funktion des Hauptprogramms nutzen. Öffnen Sie während einer Mission die Konsole mit der **„Zirkumflex"**-Taste („^") und geben Sie folgende Befehle ein:

Cheat	Wirkung
@Password(„Panzerklein")	Cheats aktivieren
@God(0, 1)	Einheiten unverwundbar
@Win(0)	Mission gewinnen

SILENT STORM: SENTINELS

Öffnen Sie im Spielunterverzeichnis **\cfg** die Datei **autoexec.cfg** mit einem Editor und fügen Sie am Ende die Zeile

wirbelwind

hinzu. Nun öffnen Sie während einer Mission mit der **„Zirkumflex"**-Taste („^") die Konsole und geben die folgenden Befehle ein:

Cheat	Wirkung
addmedalpoints x	X Medaillenpunkte zufügen
cheat_golden_shot 0/1	Ein Treffer genügt aus/an
cheat_showall 0/1	Alle Personen zeigen aus/an
game_noai 0/1	Künstliche Intelligenz an/aus
help	Befehlsliste
godmode	Unverwundbarkeit an/aus
i_am_an_alien 0/1	Durchsichtige Figuren aus/an
setxplevel x	Erfahrungsstufe auf x setzen
getitem x	Gegenstand x erhalten

Hinter „getitem" setzen Sie eine Zahl zwischen 1 bis 700 ein, wobei nicht jede Zahl für einen Gegenstand steht. Eine Auswahl der neuen Waffen:

Waffenliste	
490 Browning HP	491 Colt Detective Special .38 S&W
492 SKS45	493 M1941 Johnson Gewehr
494 AK47	495 TKB408
496 Sterling Patchett Para	497 Sterling Patchett
498 Sterling Patchett mit Schalldämpfer	499 Johnson Light Gun
500 M20 Bazooka	511 Volksgewehr
515 MG81Z	572 M1917 Springfield
573 M1941 Johnson mit Zielfernrohr	574 SKS45 mit Zielfernrohr
624 Leichte Schutzweste	625 Mittlere Schutzweste
626 Schwere Schutzweste	669 FG42 mit Zielfernrohr
670 CZ M25	

CELTIC KINGS 2: THE PUNIC WARS

Drücken Sie während einer laufenden Mission die **„Eingabe"**-Taste, damit sich die Konsole öffnet. Nun geben Sie einen der folgenden Konsolenbefehle ein, um die gewünschte Wirkung zu erzielen:

Cheat	Wirkung
_black	Schwarzer Bildschirm
_dbgsel	Gefahr für gewählte Einheit zeigen
_toggleinvrects	Rechtecke über Einheiten zeigen
debugselected	Ausgewählte Einheit „debuggen"
dumpobj	Fähigkeit der Einheit zeigen
flatterrain	Ebener Boden
gmp	Zeiger Koordinaten offenbaren
mousepos	Mausposition anzeigen
pause	Spiel pausieren/weiterspielen
printmemstats	Speicherstatistiken anzeigen
rayoflight	Nachricht
removedecors	Beiwerk entfernen
save	Spiel speichern
screenshot	Screenshot speichern
setplayer	In Mehrspieler-Modus wechseln
settlementcount	Anzahl der Siedlungen anzeigen
showflatterrain	Ebenes Gelände anzeigen
togglefog	Nebel an/ausschalten
togglevis	Bauten anzeigen/ausblenden
usr	Ausgewählte Einheit beschreiben

CONTRACKT J.A.C.K.

Drücken Sie die **„T"**-Taste und geben Sie im Nachrichten-Modus einen der Befehle aus der Liste ein:

Cheat	Wirkung
god	Unverwundbarkeit
ammo	Volle Munition
guns	Alle Waffen
health	Maximale Energie
armor	Maximale Panzerung
poltergeist	Unsichtbarkeit
pos	Zeigt Ihre Position an
maphole	Mission erfolgreich beenden
kfa	Vollständige Ausrüstung
mods	Alle Waffenmodifikationen

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld.
Für **€ 9,90** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Tipps & Tricks 02/04
Das erste Tipps&Tricks-Heft, das wir Ihnen mit DVD präsentieren! So ist es möglich, Ihnen gleich drei Spiele-Vollversionen zu liefern: **Herrscher des Olymp**, **Ground Control** und **SWAT 3**. Dazu gibt es das Add-on **Zeus**. Natürlich erhalten Sie auch wieder jede Menge Komplettlösungen, z. B. zu **Far Cry (dt.)**, **Deus Ex: Invisible War** und **Black Mirror**. Außerdem über 10.000 Tipps & Tricks, das geniale PC-Games-Archiv mit 14 kompletten Ausgaben, jede Menge Patches, Treiber sowie die besten Maps und Mods auf der DVD.

PC Games: Der große PC-Spiele-Einkaufsführer 2004
Spiele über Spiele stapeln sich in den Ladenregalen. Welche lohnt es sich zu kaufen, welche muss man unbedingt haben? Mit diesem ultimativen Ratgeber wissen Sie genau, was dieses Jahr gespielt wird und worauf man sich bis Weihnachten noch freuen darf. Für den etwas schlankeren Geldbeutel gibt es die Spitzenauslese der Budget-Spiele und Sondereditionen. Und das Beste daran: 10 Vollversionen auf DVD bekommen Sie gratis dazu – inklusive mehr als 10.000 Tipps & Tricks.

PC Games: 1.000 Gratis-Spiele und -Tools 01/04
Fotos nachbearbeiten, Screenshots erstellen, System optimieren, PC überprüfen, Websites gestallten, MP3s editieren – alles kein Problem mit dem neuen PC-Games-Sonderheft. 1.000 unverzichtbare Tools, praktische Anwendungen und natürlich Spiele, Spiele, Spiele auf Heft-DVD – Strategie und Action, Karten- und Denkspiele, Geschicklichkeits-Spiele und vieles mehr! Ein echter Tausendsassa für jeden PC-Besitzer!

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ☐ „PC Games: Tipps & Tricks 02/04" (Art.-Nr.: 002513)
- ☐ „PC Games: Der große PC-Spiele-Einkaufsführer 2004" (Art.-Nr.: 002562)
- ☐ „PC Games: 1.000 Gratis-Spiele und -Tools 01/04" (Art.-Nr.: 002572)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PG MI 01

Fußballmanager 2005

In Zusammenarbeit mit Chef-Designer Gerald Köhler präsentieren wir Ihnen die wichtigsten Tipps rund um den FM 2005 – wie immer pünktlich zum Start der neuen PC-Saison.

Finanzplanung

Budgets

Achten Sie darauf, dass Sie die vom Vorstand vorgegebenen Budgets in der Regel auch einhalten.

Es macht nichts aus, wenn Sie eines oder zwei der Budgets überschreiten, solange Sie finanziell die Saison mit Gewinn abschließen. Auf lange Sicht sollten Sie sich aber angewöhnen, maximal ein Ziel zu verfehlen und gelegentlich auch einmal eine Saison komplett alle Ziele zu erreichen. Die steigert Ihre Reputation als verlässlicher Finanzfachmann.

Im Gegensatz zu den sportlichen Budgets können sich die finanziellen Ziele während der Saison ändern, daher sollten Sie diese immer im Auge behalten. Dies muss keineswegs immer negativ sein. Wer im Europapokalwettkampf weit kommt, wird schnell merken, dass der Vorstand spendabel wird und sich plötzlich ganz neue Möglichkeiten eröffnen.

Bei den finanziellen Zielen zählt übrigens im Gegensatz zum sportlichen Erfolg nur das Ergebnis am Ende der Saison. Nur hier kann man gefeuert werden. Trotzdem sollten Sie immer mal wieder nachschauen, wie Sie gerade stehen.

Wann werden die Budgets größer?

Je genauer Sie sich an die Vorgaben des Vorstands halten, desto größer werden Ihre Freiheiten. Sie können diese im Verlauf des Spiels um den Faktor 3 steigern. Erste Auswirkungen spüren Sie schon nach zwei Spielzeiten. Es lohnt sich also, wenn Sie die Budgets des Vorstands am Anfang des Spiels ernst nehmen.

Vereinsgründung

Schwierigkeitsgrad

Die beste Möglichkeit, die Schwierigkeit im Spielmodus „Vereinsgründung" zu regeln, besteht bei der Festlegung des Einzugsgebiets am Spielbeginn. Wenn Sie hier eine niedrige Einstellung wählen, wird das Spiel durch das geringe Zuschaueraufkommen richtig schwierig. Wer es leichter haben will, wählt einfach „>1 Million". Dadurch haben Sie vom ersten Spieltag an deutlich höhere Zuschauereinnahmen als Ihre Konkurrenten.

Amateurspieler

Achten Sie darauf, dass Ihre Hobbyspieler bei der Vereinsgründung zum Saisonende eine Moral von mindestens 50 Prozent haben. Ansonsten brauchen Sie die Saison gar nicht erst zu beginnen – die Herren hängen nämlich ihre Fußballschuhe schnell an den berühmten Nagel.

Finanzen bei eigenem Verein

Ihr Finanzpolster bei der Vereinsgründung ist nicht allzu üppig. Rechnen Sie in den unteren Ligen nur mit sehr geringen Einnahmen. Folgende Tipps können helfen:

- Die Bandenwerbung ist besonders wichtig, hier kann mehr Geld verdient werden als mit Zuschauern.
- Verkaufen Sie Ihren Stadionnamen langfristig, das bringt Geld in die Kasse.
- Legen Sie gleich beim Spielbeginn einen Großteil des Geldes fest an – Sie werden die Zinsen brauchen.
- Setzen Sie auf die Jugend.
- Schlagen Sie am Ende der ersten Saison kräftig zu und verpflichten Sie fünf bis acht starke Spieler, die Ihnen helfen, schnell aufzusteigen.
- Sie müssen so schnell wie möglich in eine Liga aufsteigen, in der Sie öfter als dreimal pro Woche trainieren können. Erst dann können Sie Ihr Team richtig entwickeln.
- Geben Sie Ihren Hobbyspielern so lange wie möglich keine festen Verträge. Sie werden diese auf dem Weg nach oben ohnehin austauschen müssen.
- Geben Sie Ihr Geld nicht leichtfertig für Mitarbeiter aus (maximal Level 1), verpflichten Sie lieber noch einen guten Spieler.

Training

Trainingswoche zusammenstellen

Sie wollen wenig Aufwand beim Training betreiben und dennoch erfolgreich trainieren? Das Geheimnis steckt in einer guten Standardwoche, die Sie schrittweise verfeinern sollten. Basteln Sie

Taktik-Tricks und Spielkniffe

Wir haben sechs einfache Tipps für den erfolgshungrigen Trainer zusammengefasst.

1. Die richtige Kameraperspektive

Für eine besonders gute taktische Ansicht empfehlen wir die Kameraperspektive aus Fansicht, die Sie mit der Taste „4" aufrufen.

2. Zehn Minuten zu spielen und mit einem Tor in Führung?

Spielen Sie per Teamanweisung auf Zeit. Das treibt den Gegner in den Wahnsinn, da er wertvolle Sekunden verliert, während Ihre Stürmer lässig in die Spielfeldecke dribbeln und den Ball abschirmen. Darüber hinaus schlagen Ihre Verteidiger den Ball einfach immer weit nach vorne, was ebenfalls wertvolle Zeit bringt. Doch Vorsicht, der Computer wehrt sich auf die gleiche Weise.

3. Spielen Sie mindestens ein Spiel mit Real Madrid

Natürlich können Sie auch einen anderen Topverein nehmen, aber Real bietet sich aufgrund der Vielzahl an Stars an. Hier können Sie Tricks und Aktionen sehen, die Ihnen in der Regel bei durchschnittlichen Vereinen entgehen.

4. Verletzungen im 3D-Modus

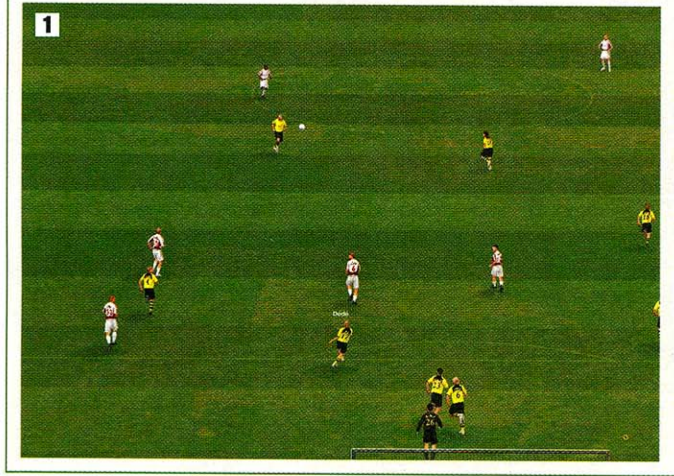
Aufgepasst: Humpelnde Spieler muss man selbst auswechseln, sprich: das Spiel anhalten und die Auswechslung durchführen!

5. Die richtige Taktik führt zum Sieg

Achten Sie auf eine genaue Abstimmung der einzelnen Taktiken. Wenn Sie beispielsweise Flügelspiel vorgeben, dann müssen Ihre Spieler auf dem Formationsbildschirm auch richtig postiert sein – es sollte zumindest ein Mittelfeldspieler oder Stürmer auf jeder Seite des Spielfelds als Anspielstation zur Verfügung stehen.

6. Das „5x5"-System

Schnelle Außenstürmer können verheerende Lücken in Ihre Defensive reißen. Wenn Sie im Formationsbildschirm auf „Defensiv" wechseln und auf den kritischen Feldern (links unten, rechts unten) entsprechende Spieler weiter zur Bewachung nach außen ziehen, lässt sich dies deutlich besser unterbinden.





sich einfach eine Woche mit ordentlichem Konditionstraining, vor allem am Montag und am Donnerstag. Ansonsten setzen Sie auf abwechslungsreiche Trainingseinheiten – und vergessen Sie auch das Auslaufen nicht. Speichern Sie nun diese Woche und stellen Sie diese im langfristigen Training für die nächsten zehn Wochen ein. Nach fünf Wochen überprüfen Sie die Wirkungen Ihrer Trainingswoche und passen diese entsprechend an, beispielsweise wenn die Fitness Ihrer Mannschaft nicht genug zugenommen hat. Als nächsten Schritt sollten Sie noch eine spezielle (härtere) Woche für die Vorbereitung erstellen.

Training dem Co-Trainer überlassen

Aktivieren Sie den Co-Trainer! Achten Sie immer auf eine gute konditionelle Grundlage Ihres Teams und vergeben Sie in der Vorbereitung viele Bälle auf Fitness, damit Sie mithilfe von Trainingslagern nach sechs Wochen mindestens einen Wert von 80 erreichen. Während der Saison ist es dann sehr gut, wenn sich Ihr Wert bei 70 einpendelt.

Trainingshäufigkeit

Wenn Sie es dem Co-Trainer überlassen, welche Trainingseinheiten er auswählt, dann berücksichtigt Ihr Assistent auch automatisch, dass in der Vorbereitung häufiger trainiert wird. Wenn dagegen nach Ihren Vorgaben trainiert werden soll, dann müssen Sie in der Vorbereitung bei der Anzahl der zu trainierenden Einheiten zunächst „Sehr hoch" einstellen und eine Woche vor Saisonbeginn auf „Hoch" zurückschalten. Während der Saison ist dann „Normal" in Ordnung, was Sie in „Gering" für englische Wochen ändern können, aber nicht müssen. Genauso gut können Sie das Training über die Art der Einheiten dosieren (mehr Taktik, Fähigkeiten und Regeneration). Eine Übersicht über die tatsächliche Menge an Trainingseinheiten bietet der Kasten auf dieser Seite.

Anzahl Trainingseinheiten	Tatsächliche Anzahl pro Tag
Sehr wenig	1 pro Tag
Wenig	1-2 pro Tag
Normal	2 pro Tag
Hoch	2-3 pro Tag
Sehr hoch	3 pro Tag
Völlig übertrieben	3-4 pro Tag

Auslaufen

Ihre Spieler verlieren zu viel Frische und sind müde? Ein wichtiger Trick für gute Frischewerte ist das Ansetzen der Einheit „Auslaufen" nach jedem Spiel. Auf diese Weise haben Ihre Stammspieler 20 Prozent weniger Frischeverlust. Das lohnt und schafft Raum für zusätzliches Konditionstraining.

Trainingsfleiß

Ein Spieler kann durch seinen Trainingsfleiß eine volle Talentstufe ausgleichen. Eine Kombination aus Talent 5 und Trainingsfleiß ist daher unschlagbar. Umgekehrt kostet mangelnder Trainingsfleiß etwa eine Talentstufe. Wenn Sie die Wahl zwischen zwei Spielern mit Talent 5 haben, vergleichen Sie den Trainingseinsatz des jeweiligen Spielers.

Trainingslager

Die Lager verlieren mit der Zeit an Effizienz, maximal sollten Sie daher pro Saison für zweimal zwei Wochen ins Trainingslager fahren. Für die Wochen 5 und 6 gibt es dann nur noch einen Trainingslagerbonus von 20 Prozent gegenüber dem herkömmlichen Training.

Fähigkeiten trainieren

Die beste Zusammenstellung für ein möglichst breit gestreutes Training von Fähigkeiten sind Ecken, Freistöße, Flanken, Torschüsse und das Konterspiel. Sie können die Verbesserung auf dem Spieler-Infoscreen in Form von vielen kleinen Pfeilen als Hinweis auf gestiegene Fähigkeiten schon nach wenigen Wochen sehen.

Technik-Tricks für Fortgeschrittene

Wenn Sie selbst Hand anlegen, stehen Ihnen zwei weitere nützliche Optionen zur Verfügung.

Halbzeitlänge 3D-Spiel

In der Datei user.ini in Ihrem FM-Verzeichnis können Sie die Halbzeitlänge des 3D-Spiels einstellen (beispielsweise vier, sechs oder acht echte Minuten). Wir empfehlen, hier sehr vorsichtig vorzugehen, da Sie damit natürlich auch die Anzahl der Tore in Ihren Spielen nachhaltig beeinflussen. Fügen Sie dazu einfach an das Ende der Datei die folgenden Zeilen an:

```
[OPTIONS]
HALF_LENGTH=4
[]
```

Die Ziffer „4" steht für die tatsächliche Spieldauer in Minuten.

FM im Fenster spielen

Wenn Sie in der Datei user.ini die Zeile WINDOWED=0 auf WINDOWED=1 ändern, können Sie **FM 2005** auch im Fenster spielen. Dies ist ein inoffizieller Modus, er funktioniert aber in der Regel einwandfrei.

Was Sie sonst noch wissen müssen

Neue Positionen lernen

Ein Spieler beginnt immer mit 100 Prozent Stärke auf seinen Hauptpositionen, 85 Prozent Stärke auf seinen Nebenpositionen und 65 Prozent Stärke auf Positionen, auf denen er bisher noch nicht eingesetzt wurde.

Wenn Sie einen Spieler auf eine neue Position ziehen und dieser annähernd so stark ist wie auf seinen bekannten Positionen, dann haben Sie folglich einen Glücksgriff gelandet und der Spieler wird sich in kürzester Zeit extrem entwickeln. Über die Stärkewerte der Mannschaftsteile können Fans und Modder so kleine Überraschungen in das Spiel integrieren.

Innerhalb von zehn Spielen kann ein normaler Spieler aus einer für ihn unbekannten Position eine Nebenposition beziehungsweise aus einer Nebenposition eine Hauptposition machen. Die Eigenschaft „Flexibilität" verdoppelt dabei die Geschwindigkeit beim Lernen neuer Positionen. Ein unflexibler Spieler benötigt dagegen die doppelte Anpassungszeit.

Co-Trainer-Aufstellung

Es kann sich lohnen, wenn Sie gelegentlich einmal Ihren Co-Trainer die Aufstellung machen lassen. Er hat oft einen sehr guten Blick für Spieler, die auf falschen Positionen eingesetzt werden, vor allem in den unteren Ligen hilft Ihnen das ungemein.

Mitarbeiter

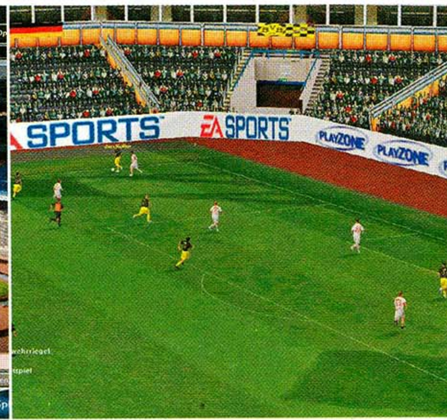
Mitarbeiter der Stufe 1 sind im **FM 2005** im Vergleich zum Vorgänger deutlich günstiger geworden. Wenn Sie einen sinnvollen Mitarbeiter finden, sollte es bei dieser Stufe nicht am Geld scheitern.

Vereinsgelände

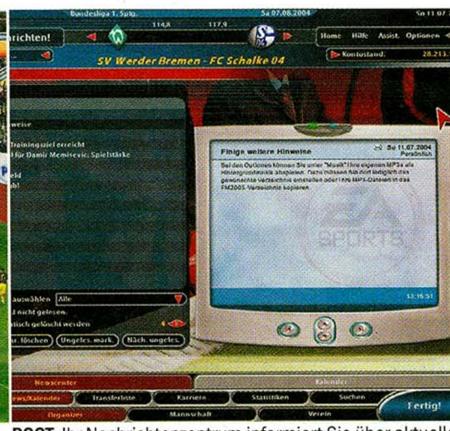
Bauen Sie bei Ihrem Vereinsgelände nach Möglichkeit immer gleich mehrere Stufen auf einen Rutsch aus. Sie sichern sich somit einen ordentlichen Rabatt.



GELDANLAGE Die Budgets können Sie überschreiten, solange Sie insgesamt im positiven Bereich bleiben.



ZEITSPIEL Wenn Sie in Führung liegen und noch wenige Minuten zu spielen sind, halten Sie den Gegner hin.



POST Ihr Nachrichtenzentrum informiert Sie über aktuelle Ereignisse und hält Sie auf dem neusten Stand.

Die Sims 2

Das Baby kreischt, die Küche brennt, im Briefkasten stapeln sich die Mahnungen und jetzt ist auch noch der Fernseher kaputt – so ein Sim-Leben kann in Arbeit ausarten. Nach den Grundlagen-Tipps in der letzten Ausgabe bringen wir Ihre virtuellen Schützlinge nun auf die berufliche Erfolgsspur, kümmern uns um die Kindererziehung und sagen Ihnen alles, was Sie über die Wohnungseinrichtung wissen müssen.

Vom Tellerwäscher zum Millionär

Allgemeines

1. Ihre Karriere muss auf jeden Fall mit den Lebenszielen Ihres Sim harmonieren – so schlagen Sie gleich zwei Fliegen mit einer Klappe. Strebt Ihr Sim beispielsweise nach Wissen und Sie steigern seine Logik, erfüllen Sie ihm damit nicht nur einen Wunsch, sondern verbessern nebenbei auch noch seine Qualitäten als Arzt oder Wissenschaftler.
2. Ähnlich verhält es sich bei Sims, die es auf einen guten Ruf abgesehen haben – wenn Sie schon an Ihrem Charisma arbeiten, dann können Sie auch gleich in die Politik gehen.
3. Zu Beginn wählen Sie als Lebensziel am besten Ruhm, da sich hier schnell und unkompliziert Laufbahnpunkte sammeln lassen. Welcher Job zu Ihrem Sim passt, hängt aber in erster Linie von seinen Eigenschaften ab. So fühlen sich verspielte und aktive Sims als Sportler pudelwohl, während ernste Bücherwürmer besser eine Karriere als Wissenschaftler anstreben.

Welche Jobs lohnen sich?

Ein Blick auf unsere Karrieretabelle verrät, dass sich die Berufe im Hinblick auf Arbeitszeit, Verdienst und Anforderungen sehr stark unterscheiden. Einsteiger und Alleinstehende wählen zunächst die Militärkarriere. Neben dem hohen Anfangsgehalt profitieren Sie hier von den geregelten Arbeitszeiten und der vergleichsweise niedrigen Zahl an benötigten Freunden. Wer viel Geld verdienen will, entscheidet sich hingegen für eine Laufbahn als Sportler, Koch oder Geschäftsmann. Auch als Wissenschaftler oder Politiker machen Sie nichts falsch.

Gibt es auch schlechte Jobs?

Meiden Sie die Polizeikarriere – sie wird lausig bezahlt, erfordert aber hordenweise Freunde. Auch Verbrecher haben es aufgrund der unmöglichen Arbeitszeiten nicht einfach. Um einen Faulenzer-Job sollten Sie sowieso einen großen Bogen machen, es sei denn, Sie haben bereits viel Geld verdient und wissen nichts Besseres mit Ihrer Zeit anzufangen.

Wie werde ich befördert?

Um eine Beförderung zu bekommen, müssen Sie nicht nur alle Anforderungen für die höhere Position erfüllen (siehe Karrieretabelle), sondern auch gute Leistungen erbringen. Das heißt: Je glücklicher Sie morgens am Arbeitsplatz erscheinen, desto schneller werden Sie befördert. Gehen Sie immer in Gold- oder Platinlaune aus dem Haus!

Immer gut gelaunt

Wer morgens noch Bedürfnisse befriedigen muss, hat schon verloren. Der Trick besteht darin, diese bereits vor dem Zu-Bett-Gehen bestmöglich zu erfüllen. Dann genügen am nächsten Morgen ein kleiner Happen, ein kurzes Schwätzchen und eine Viertelstunde vor der Glotze. Richten Sie außerdem den Eingangsbereich Ihres Domizils so angenehm wie möglich ein – das sorgt für einen hohen Umgebungswert, wenn Ihr Sim das Haus verlässt.

Routine muss sein

Gewöhnen Sie sich eine morgendliche Routine an, die Sie auch an freien Tagen beibehalten. Stehen Sie zweieinhalb Stunden vor Ankunft der Fahrgemeinschaft auf und erledigen Sie die Morgentoilette (inklusive duschen), bevor Sie sich um das Frühstück kümmern. Falls Sie einen Partner oder einen Mitbewohner haben, bereitet dieser das Frühstück zu, während der andere Sim im Bad ist. Gehen Sie auch jeden Abend zur gleichen Zeit ins Bett – sonst riskieren Sie, dass Ihr Sim nach einem freien Tag völlig ermüdet zur Arbeit erscheint.

Die richtigen Hilfsmittel

Mit Fernsehgymnastik können Sie Ihren Sim gerade ausreichend in Form halten, mehr aber auch nicht. Um gezielt den Körper zu trainieren, führt kein Weg an einem Heimtrainer vorbei. Gleiches gilt auch für die anderen Fähigkeiten: Wissenschaftler brauchen ein Teleskop, Köche sowohl ein Bücherregal als auch eine Staffelei und angehende Bürgermeister legen sich einen großen Spiegel zu.

Freie Tage nutzen!

Freie Tage sind nicht dazu da, um faul auf der Couch zu lümmeln. Trainieren Sie lieber Ihre Fähigkeiten und knüpfen Sie neue Freundschaften. Wenn Sie Ihre Laufbahnpunkte in ein Denker-Käppchen investieren wollen, warten Sie damit, bis Sie einen freien Tag haben – auf diese Weise maximieren Sie den Erfolg des Käppchens. Freie Tage sind auch hervorragend für Ausflüge geeignet, die Sie sich an Arbeitstagen lieber verkneifen. Zwar bleibt die Zeit beim Besuch im Park oder im Schwimmbad stehen, müde werden Sie aber trotzdem.

Das soziale Netzwerk

Hoch bezahlte Stellen erfordern viele Freunde. Damit Sie später nicht mühsam neue Kontakte aufbauen müssen, loten Sie gleich zu Beginn aus, mit welchen Nachbarn sich Ihr Sim prima versteht und welche Sie ignorieren können. Quatschen Sie jeden an (inklusive Briefträger und Feuerwehrmann), Sie können gar nicht genug Telefonnummern haben. Wenn Sie dann im Laufe des Spiels einen weiteren Freund brauchen, wissen Sie bereits, an wen Sie sich wenden können. Ihren Kumpels ist es übrigens egal, wie Sie den Kontakt halten. Haben Sie wenig Zeit, ist es völlig in Ordnung, wenn Sie ab und zu eine E-Mail schicken oder kurz anrufen. Wenn Sie aber eine echte Freundschaft aufbauen wollen, melden Sie sich besser täglich.

Jobwechsel

Zwar müssen Sie bei einem Jobwechsel wieder bei null anfangen, allerdings ist dies nur auf den ersten Blick ein Abstieg – wenn Sie eine Stelle annehmen, deren Anforderungen ähnlich sind wie die Ihres letzten Berufes, können Sie dank der Bonuszahlungen sogar richtig Gewinn machen. Ein Beispiel: Als Erfinder verdienen Sie pro Tag 756 Simeolons. Kündigen Sie nun Ihren Job und starten eine Arztkarriere, dann können Sie es aufgrund Ihrer bereits erworbenen Fähigkeiten innerhalb von vier Tagen (gute Laune vorausgesetzt) zum Notarzt bringen und dabei insgesamt fast 6.000 Simeolons einstreichen. Im gleichen Zeitraum hätte ein Erfinder nur rund 3.000 Simeolons verdient.

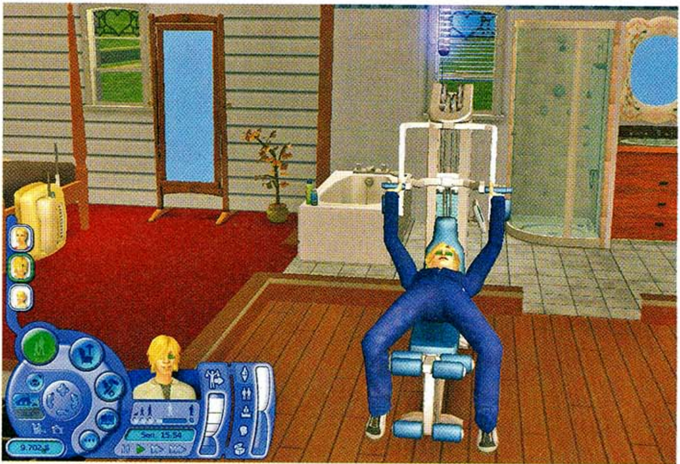
Zwischenspeichern

Generell gilt: Speichern Sie vor Beförderungen und Jobwechseln sicherheitshalber ab. Falls die neue Stelle Ihren Tagesablauf völlig durcheinander bringt (etwa weil Sie nach der letzten Schicht todmüde nach Hause kommen und gleich wieder arbeiten müssen), können Sie den alten Spielstand einladen und sich dann bereits im Vorfeld darauf einstellen. Manchmal kommt es im Laufe eines Arbeitstages auch zu Zufallsereignissen, bei denen Sie vor eine Entscheidung gestellt werden. Zum Beispiel ob Sie versuchen wollen, das neue Star-Maskottchen zu werden.

Wer mit wem?

Auch wenn Sie von Astrologie sonst nichts halten – bei den Sims sind die Sternzeichen sehr wichtig und entscheiden, ob sich zwei Menschen mögen. Die folgende Tabelle gibt Aufschluss.

Steinbock	Wassermann/Stier	Löwe/Zwilling
Wassermann	Steinbock/Schütze	Skorpion/Jungfrau
Fische	Skorpion/Zwilling	Löwe/Widder
Widder	Zwilling/Stier	Krebs/Waage
Stier	Widder/Waage	Jungfrau/Krebs
Zwilling	Fische/Jungfrau	Steinbock/Widder
Krebs	Stier/Skorpion	Zwilling/Widder
Jungfrau	Wassermann/Schütze	Löwe/Stier
Waage	Jungfrau/Krebs	Fische/Skorpion
Skorpion	Fische/Löwe	Waage/Wassermann
Fische	Schütze/Steinbock	Waage/Skorpion
Löwe	Schütze/Krebs	Steinbock/Zwilling



PROFESSIONELL Steigern Sie Ihre Fähigkeiten immer mit den passenden Geräten. So lernen Sie schneller und effektiver als vor dem Fernseher.

In den meisten Fällen geht aus der Textmeldung hervor, was Sie dazu benötigen (in diesem Fall ein hohes Charisma). Wenn Sie unsicher sind, lehnen Sie besser ab. Eine falsche Entscheidung kann Sie durchaus den Job oder einen Fähigkeitspunkt kosten.

Kindersegen

Bevor Sie „loslegen" ...

Wie im richtigen Leben will die Entscheidung, ein Kind zu bekommen, auch bei den Sims gut überlegt sein. Bis der Nachwuchs nach einer Woche das Schulalter erreicht, muss mindestens ein Elternteil rund um die Uhr „in Bereitschaft" sein. Das Kindermädchen ist bestenfalls eine kurzfristige Notlösung – wenn Sie sich persönlich um Ihren Spross kümmern, können Sie ihn wesentlich besser ausbilden. Vermeiden Sie in dieser Zeit Jobwechsel und Beförderungen, die Ihren gewohnten Tagesablauf durcheinander bringen. Auch für den Alltag bleibt wenig Zeit: Bringen Sie also zunächst das Haus in Schuss, bezahlen Sie alle offenen Rechnungen und füllen Sie den Kühlschrank auf. Auf das Geschlecht des Babys haben Sie übrigens keinen Einfluss.

In der Schwangerschaft

Sie müssen mit Heißhunger und Übelkeit rechnen. Behalten Sie während des Essens immer die Hungeranzeige im Auge: Falls Sie sich den Bauch zu sehr voll schlagen, rächt sich das später auf der Toilette. Außerdem wird Ihr Sim nun sehr schnell müde. Daher sind kräftezehrende Beschäftigungen wie Sport erst einmal tabu. Wenn der schwangere Sim noch einem Beruf nachgeht, ist nun der richtige Zeitpunkt, diesen zu kündigen oder – sofern vorhanden – Urlaub einzureichen.

Die Säuglingszeit

Kaufen Sie ein Gitterbett und einen Wickeltisch. Ein Kinderzimmer brauchen Sie noch nicht, Sie können stattdessen das Kinderbettchen im Kaufmodus beliebig verschieben. So haben Sie auch in der Küche und im Wohnzimmer ein Auge auf den Nachwuchs. Selbst steuern dürfen Sie den Säugling in diesen drei Tagen nicht. Wechseln Sie regelmäßig die Windeln und halten Sie das Fläschchen bereit, wenn das Baby mitten in der Nacht schreit. Knuddeln und spielen Sie auch hin und wieder mit ihm – das verbessert den Freundschaftswert, der nach der Geburt bei nur etwa 50 liegt.

Das Kleinkindstadium

1. Diese Phase ist sehr stressig. Bringen Sie Ihrem Nachwuchs zunächst das Laufen, Sprechen und Aufs-Töpfchen-Gehen bei. Die Grips-Milch beschleunigt diesen Lernprozess enorm. Erst wenn der kleine Sim diese Grundlagen beherrscht, kaufen Sie Spielsachen. Damit können Kleinkinder bereits Logik, Charisma und Kreativität trainieren – überlegen Sie sich also schon jetzt, welche Karriere Ihr Spross später einmal einschlagen soll.

2. Einmal täglich müssen Sie Ihren Sprössling baden, für eine Dusche sind Kleinkinder noch zu jung. Beachten Sie auch, dass der Knirps bereits Wünsche und Ängste hat. Wenn Sie regelmäßig mit ihm spielen, lesen und rumalbern, erreicht er aber schnell Platinstimmung.

3. Beide Elternteile sollten sich zu Beginn des Kleinkindstadiums freinehmen und sich um den Kleinen kümmern. Je schneller Sie die Grundlagen hinter sich bringen, desto mehr Zeit bleibt Ihnen, um seine Fähigkeiten zu entwickeln.

4. Beteiligt sich ein Erwachsener am spielerischen Lernen, geht es außerdem schneller. Wenn Ihr Sprössling immer gute Laune hat und eifrig lernt, wird er ein Wunderkind.

Kindesalter

1. Behandeln Sie Kinder grundsätzlich wie berufstätige Erwachsene. Das heißt: Sorgen Sie für einen festen Tagesablauf und achten Sie darauf, dass der Nachwuchs pünktlich in die Schule kommt. In der Freizeit kümmern Sie sich neben den Hausaufgaben auch insbesondere um die Vertiefung der als Kleinkind angeeigneten Fähigkeiten. Wenn Sie Ihrem Junior in der vorigen Phase viele Kreativitätspunkte antrainiert haben, ist es nun sinnvoll, ihm spielerisch das Kochen zu lernen – so haben Sie später einen annähernd perfekt ausgebildeten Koch, der in Windeseile befördert wird.

2. Kinder dürfen alle Fähigkeiten – mit Ausnahme von Charisma – erlernen; um die Fitness zu verbessern, brauchen Sie allerdings einen Swimmingpool. Zudem können Sie die Charaktereigenschaften des Sprösslings verbessern. Nutzen Sie diesen Vorteil, um aus eher mürrischen Kindern nette Teenager zu formen, die schneller Freundschaften schließen.

3. Wie bei berufstätigen Sims gilt: Geht das Kind gut gelaunt in die Schule, so springen auch tolle Noten dabei heraus. Achten Sie daher immer auf Gold- beziehungsweise Platinlaune. Wichtig ist, dass Sie dem Kleinen nach dem ersten Schultag das Lernen beibringen; helfen Sie ihm daher unbedingt bei den Hausaufgaben, bis er diese selbstständig und schnell erledigen kann.

4. Misten Sie das Gitterbett aus und kaufen Sie ein richtiges Bett – das „Hauch von Teak" ist eine gute Wahl. Kleinkinder und Kinder haben übrigens noch kein Bedürfnis nach einer hübschen Umgebung. Richten Sie das Kinderzimmer also rein zweckmäßig ein.

Teenies

1. Im Teenageralter folgt der Feinschliff. Da Teenager alle Fähigkeiten trainieren können, ist dies ein guter Zeitpunkt, um noch ein paar Punkte in Fitness oder Charisma zu erwerben.

2. Die Schule darf auch nicht vernachlässigt werden. Pubertierende Sims haben aber wahrscheinlich die erste Liebe im Kopf. Verkuppeln Sie Ihren hormongesteuerten Sim behutsam und achten Sie darauf, dass die neue Flamme auch wirklich zu ihm passt. Liebeskummer verdirbt einem Sim sonst gründlich die Laune. Bauen Sie also langsam mit unverfänglichen Plaudereien und Witzen eine Freundschaft auf und intensivieren Sie diese ab einem Wert von 50 mit Händeklatschen und Kitzeln. Erst wenn kleine Herzen über den Köpfen der beiden kreisen, ist es Zeit für den ersten Kuss.

3. Am Ende der Teenie-Zeit müssen Sie sich für eine Laufbahn entscheiden – diese sollte natürlich mit den Fähigkeiten des Sims übereinstimmen (siehe Abschnitt „Vom Tellerwäscher zum Millionär"). Jetzt dürfen Sie eine Karriere starten, von der die Eltern nur träumen konnten.

Wünsche und Bedürfnisse

Gute Stimmung

Halten Sie Ihre Sims möglichst bei Gold- oder Platinlaune. Damit steigt nicht nur die Leistung im Job, sondern Sie dürfen auch alle Laufbahn-Belohnungen ohne Bedenken nutzen. Spätestens wenn Ihre Laune auf Grün zurückrutscht, müssen Sie sich wieder intensiv mit den Wünschen Ihrer Schützlinge auseinander setzen.

Wünsche festhalten

Halten Sie nur jene Wünsche fest, die viele Laufbahnpunkte einbringen und sich auch schnell erfüllen lassen. Falls Sie sowieso ein Kind planen oder Sie kurz vor einer Beförderung stehen, dann macht es natürlich Sinn, die entsprechenden Wünsche zu fixieren. Im Alltagstrott ist es hingegen oft einfacher, viele kleine Wünsche zu erfüllen und auf diese Weise die gleiche Zahl von Laufbahnpunkten zu sammeln.

Mehrere Wünsche auf einmal

Wenn Sie in einer Partnerschaft leben, lohnt es sich fast immer, die Wünsche der beiden Sims miteinander zu vergleichen. Oft haben beide gleichzeitig den Wunsch nach einem Kuss oder einer Umarmung und Sie schlagen so zwei Fliegen mit einer Klappe. Gerade am Nachmittag und in den Abendstunden verlangen Ihre Sims nach Zärtlichkeiten und Gesprächen. Denken Sie daran, dass Sie die entsprechenden Aktionen gleich wieder abbrechen können. So lassen sich in kürzester Zeit Unmengen von Punkten scheffeln.

Kaufrausch

Sims, deren Lebensziel Ruhm ist, sehnen sich in regelmäßigen Abständen nach sündhaft teuren Einrichtungsgegenständen. Kaufen Sie dem



ALTMODISCH Jeder Haushalt braucht eine klare Rollenverteilung. Ein Sim spielt sein technisches Geschick aus und repariert, der andere putzt.



LERNEN Das Wackel-Waninchen erhöht das Charisma bereits im Kleinkindalter. Nutzen Sie diese Gelegenheit: Charisma dürfen Sie erst wieder als Teenie trainieren.

kleinen Snob ruhig die gewünschten Skulpturen, Bilder und Hi-Fi-Anlagen – nachdem Sie die Laufbahnpunkte dafür erst einmal erhalten haben, können Sie den ganzen Krempel ohne Verlust wieder verkaufen.

Feuer!
Zwar müssen Sie sich um die meisten Ängste keine großen Sorgen machen, Vorsicht ist aber gerade zu Beginn bei der Angst vor Feuer geboten. Taucht diese in der Leiste auf, müssen Sie den betroffenen Sim unbedingt vom Herd und anderen brennbaren Geräten fern halten. Sonst haben Sie schnell ein depressives Wrack, das Sie mühsam wieder aufpäppeln müssen.

Die richtige Belohnung
Kaufen Sie sich von Ihren Laufbahnpunkten so schnell wie möglich einen Geldbaum. Wenn Sie das Gewächs immer fleißig gießen, lässt sich damit eine hübsche Stange Geld verdienen. Auch das Denker-Käppchen gehört in jeden Haushalt – schneller und einfacher können Sie Fähigkeiten gar nicht steigern. Sparen Sie auch unbedingt für das Elixier des Lebens. Gerade Einsteiger profitieren von diesem Jungbrunnen.

Effektive Befriedigung
Halten Sie sich nicht lange mit Beschäftigungen auf, die nur ein Bedürfnis befriedigen. Fernsehen macht zwar Spaß, ist aber lange nicht so effektiv wie ein Spiel mit anderen Sims, das auch gleichzeitig den Freundewert erhöht. Wenn Sie dabei auf einer bequemen Couch sitzen, erfüllen Sie gleich noch das Bedürfnis nach Komfort. Einzige Ausnahme von dieser Regel: Das gemeinsame Frühstück kostet viel zu viel Zeit. Essen Sie daher alleine und spielen Sie anschließend eine Runde Händeklatschen. Das treibt den Spaßlevel und die Freundschaft schnell nach oben.

Hausbau und Einrichtung

Grundlagen
1. Die wichtigste Regel beim Hausbau lautet: kurze Wege! Das gilt insbesondere für Küche, Bad und Schlafzimmer. Je schneller Sie Ihre Sims morgens durch diese drei Räume schleusen, desto mehr Zeit bleibt Ihnen, um gut gelaunt zur Arbeit oder in die Schule zu gehen.
2. Idealerweise teilen sich immer zwei Sims ein Badezimmer – steht Nachwuchs an, bauen Sie dementsprechend nicht nur ein Kinderzimmer, sondern gleich noch ein zweites Bad an.
3. Achten Sie auf möglichst helle Räume. Ihre Sims schätzen Tageslicht mehr als künstliches Licht, geizen Sie also nicht mit Fenstern. Schräge Wände sehen zwar recht abgefahren aus und kommen bei Ihren Sims toll an, können aber nicht mit Fenstern oder Türen bestückt werden. Verzichten Sie also zu Beginn darauf.
4. Ebenfalls verzichten können Sie vorerst auf dekorativen Schnickschnack wie Veranden und Gartenteiche. Konzentrieren Sie sich stattdessen darauf, dass Ihre Sims alle Räume innerhalb kürzester Zeit erreichen.

Profi-Hausbau
1. Legen Sie zunächst die Grundfläche fest und ziehen Sie die Außenwände hoch. Achten Sie darauf, dass der Eingang mittig zwischen Briefkasten und Mülltonne liegt. Lassen Sie hinter dem Haus genug Platz, um später einen Garten oder einen Swimmingpool anlegen zu können.
2. Platzieren Sie nun das Dach. Wenn Sie damit bis ganz zum Schluss warten, ist es unter Umständen zu teuer und Sie müssen einzelne Abschnitte des Hauses mühsam einreißen. Welches Dach Sie wählen, ist dabei vollkommen egal: Alle kosten dasselbe.
3. Bevor Sie die Innenwände bauen, ist zunächst die Einrichtung dran. Platzieren Sie alle großen Einrichtungsgegenstände wie Bett, Kühlschrank, Herd und Dusche. So bekommen Sie ein Gefühl für die Größe der einzelnen Zimmer. Erst dann folgen die Fenster.
4. Errichten Sie anschließend die Innenwände, legen Sie Fußböden aus und bringen Sie Tapeten an. Ihre Sims stehen auf hochwertige Stoffe (sprich: teuer), aber ob diese nun grellgelb, pink oder dunkelblau sind, ist ihnen herzlich egal. Lassen Sie Ihrer Kreativität ruhig freien Lauf.
5. Verzichten Sie bei all diesen Schritten auf überflüssige Räume wie Flure, Arbeitszimmer, Hobbyräume und Ähnliches. Schlafzimmer, Küche, Bad, Wohnzimmer und eventuell ein Kinderzimmer – mehr brauchen Sie wirklich nicht. Sparen Sie sich das Geld also für die Einrichtung.

Was muss ich bei der Einrichtung beachten?
Zu Beginn können Sie noch keine großen Sprünge machen. Statten Sie Ihr Haus daher nur mit dem Nötigsten aus (siehe PCG 10/04) und verbessern Sie dann die Einrichtung schrittweise. Werten Sie vorrangig das Bett, die Dusche und den Herd auf – so sparen Sie eine Menge Zeit. Was Sie sonst noch brauchen (und was Sie sich erst mal sparen können) haben wir nachfolgend für Sie zusammengestellt.

Badezimmer
Das Bad muss nicht schön aussehen, sondern funktional sein. Ignorieren Sie den schlechten Umgebungswert und investieren Sie Ihr Geld in die Toilette „Ort der Einkehr". Gönnen Sie sich auch sobald wie möglich die „Kaiserliche Spülfontäne", um den Aufenthalt im Badezimmer zu verkürzen. Ansonsten genügen ein einfaches Waschbecken und ein billiger Spiegel. Vorsicht bei Badewannen: So entspannend ein heißes Bad ist, es ist kein Ersatz für eine gründliche Dusche und dauert wesentlich länger.

Schlafzimmer
Eigentlich braucht Ihr Schlafzimmer nichts weiter als ein simples Bett. Zu Beginn tut es die „Königspoofe", später ist das „Hypnosebett" eine feine Wahl. Einen Wecker können Sie sich getrost schenken; es ist besser, Ihren Sim manuell zu wecken. Kleiderschränke und Nachttische sind ganz hübsch, aber vollkommen unnötig. Das Telefon hat im Schlafzimmer übrigens gar nichts verloren, es sei denn, Sie wollen durch nerviges Geklingel um den Schlaf gebracht werden. Stellen Sie aber ruhig Ihren Geldbaum hier auf; im Wohnzimmer würden sich die Nachbarn schamlos bedienen. Legen Sie das Schlafzimmer so an, dass Sie direkt das Bad und die Küche erreichen können. Wer morgens erst durchs halbe Haus laufen muss, verliert zu viel der kostbaren Zeit.

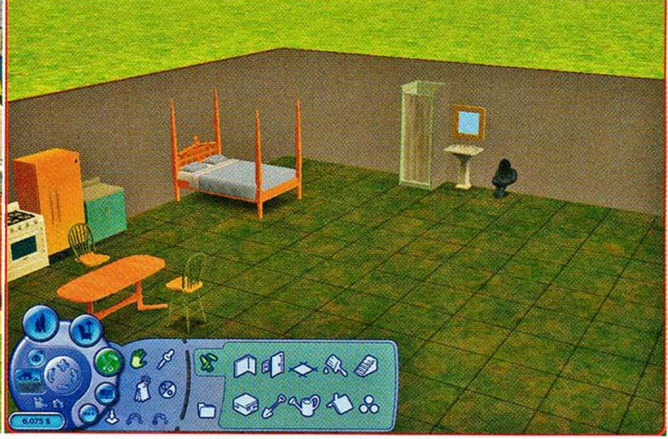
Küche
Der Herd „Flammenmeer" ist ein absolutes Muss, ebenso wie der Müllzerkleinerer und eine einfache Spülmaschine. Wenn Sie Letztere nicht gerade ins Schlafzimmer stellen, braucht es auch nicht die teure „Flüsterleise" zu sein. Als Kühlschrank reicht der „Econo Cool" zunächst aus, erst bei einem großen Haushalt (ab vier Personen aufwärts) greifen Sie zum „Modell BRRR". Kaffee- und Espressomaschinen sind hingegen völlig überflüssig – wenn Ihre Sims müde sind, dann gehören sie auch ins Bett! Im Gegensatz zu Schlafzimmer und Bad ist der Umgebungswert in der Küche sehr wichtig: Mit Vorhängen, Blumen und ein paar Bildern sorgen Sie schon beim Frühstück für gute Laune.

Wohnzimmer
Greifen Sie zum „FlatschTek"-Fernseher und leisten Sie sich die mittlere Stereoanlage. Auch bei Couch und Sessel brauchen Sie nicht auf den Energiewert zu achten – wenn Sie schlafen wollen, dann tun Sie das im Schlafzimmer. Der „Cityschicky-Doppelsessel" ist ein günstiges Sofa mit einem relativ hohen Komfortwert. Freunde und Kinder freuen sich über den „Maxis Spielsimulator". Ein Computer ist Pflicht: Er vereinfacht nicht nur den Kontakt mit Freunden, sondern ist auch bei der Jobsuche sehr hilfreich. Das Wohnzimmer muss so gemütlich wie möglich sein. Vorhänge, Bilder und Pflanzen sind auch hier günstige Möglichkeiten, um den Umgebungswert in die Höhe schnellen zu lassen. Denken Sie daran, dass auch die meisten Laufbahnbelohnungen die Wohnung verzieren.

Obergeschoss
Ein zweites Stockwerk brauchen Sie erst, wenn mehr als vier Sims in Ihrem Haus leben. Die Treppe mündet dabei idealerweise in die Küche. Berufstätige Sims und schulpflichtige Kinder wohnen aufgrund der kürzeren Wege weiterhin im Erdgeschoss, der erste Stock ist hingegen für Sims im Rentenalter wie geschaffen.
Jochen Gebauer



LANGWEILIG Hausaufgaben treiben den Spaßwert in den Keller. Helfen Sie Ihrem Kind daher unbedingt bei dieser lästigen Beschäftigung.


VORAUSSCHAUEND Bevor Sie sich um Innenwände und Böden kümmern, platzieren Sie zunächst größere Einrichtungsgegenstände.



Verbrecher

Rang	Arbeitszeit	Arbeitstage	Lohn+Bonus	Mechanik	Charisma	Körper	Freunde
Dieb	11:00-17:00	Mo-Do, Sa	196	-	-	-	-
Händler	17:00-01:00	Di, Do-So	280	-	Tipp	1	-
Buchmacher	11:00-18:00	Mo, Do-So	385+780	-	-	3	-
Hochstapler	09:00-15:00	Mo-Fr	490+980	2	1	4	-
Fluchtwagenfahrer	22:00-06:00	Mo-Fr	595+1.190	4	2	5	-
Bankräuber	15:00-23:00	Mo-Fr	742+1.484	4	5	7	-
Einbrecher	21:00-03:00	Mo, Mi, Fr-So	896+1.792	7	6	7	4
Geldfälscher	09:00-15:00	Mo-Fr	1.064+2.128	7	7	9	5
Schmuggler	02:00-08:00	Do-So	1.575+3.150	10	8	10	7
Kriminelles Superhirn	17:00-23:00	Di, Do, Fr, So	1.925+3.850	-	-	-	-



Militär

Rang	Arbeitszeit	Arbeitstage	Lohn+Bonus	Mechanik	Charisma	Körper	Freunde
Rekrut	07:00-13:00	-	350	-	-	-	-
Elitesoldat	07:00-13:00	Mo, Di, Do, Sa, So	455+910	1	-	1	-
Ausbilder	07:00-13:00	Mo, Di, Fr-So	560+1.120	2	1	-	-
Unteroffizier	07:00-13:00	Mo-Fr	630+1.260	2	2	4	
Spionageabwehr	08:00-14:00	Mo, Di, Fr-So	700+1.400	4	3	5	1
Offizier der Luftwaffe	09:00-15:00	Mo, Di, Fr-So	770+1.540	5	-	6	3
Oberst	08:00-14:00	Mo-Fr	812+1.624	5	5	7	4
Kommandant	09:00-15:00	Mo-Fr	840+1.680	6	5	10	5
Astronaut	09:00-15:00	Di-Fr	1.094+2.188	8	7	10	6
General	10:00-16:00	Mo-Do	1.138+2.276	-	-	-	-



Faulenzer

Rang	Arbeitszeit	Arbeitstage	Lohn+Bonus	Mechanik	Charisma	Körper	Freunde
Caddie	05:00-10:00	Di-Fr, So	126	-	-	-	-
Tankstellenwart	22:00-03:00	Di, Mi, Fr-So	154	1	-	-	-
Verkäufer	09:00-15:00	Mi-So	210	-	1		1
Angestellter im Plattenladen	10:00-15:00	Mo, Mi, Fr-So	252	-	2	1	2
DJ	23:00-04:00	Fr-Mo	385	3	-	-	4
Filmvorführer	18:00-01:00	Fr-Di	392	4		2	5
Cutter	11:00-17:00	Fr-Mo	613	-	3	3	7
Freiberuflicher Fotograf	14:00-19:00	Fr-Mo	788	-	4	4	10
Webdesigner	10:00-15:00	Di-Do	933	-	5	5	13
Partyknaller	22:00-02:00	Fr-So	1.400	-	-	-	-



Wissenschaft

Rang	Arbeitszeit	Arbeitstage	Lohn+Bonus	Kochen	Logik	Sauberkeit	Freunde
Versuchskaninchen	11:00-17:00	Mo-Do, Sa	217	1	-	1	0
Laborassistent	16:00-22:00	Di-Fr, So	322	1	1	3	0
Feldforscher	09:00-15:00	Mo, Di, Do, Sa, So	448	2	-	5	1
Naturwissenschaftslehrer	08:00-15:00	Mo-Fr	525	3	3	6	2
Projektleiter	10:00-17:00	Di, Mi, Fr-So	630	4	4	-	3
Erfinder	10:00-19:00	Mo, Mi, Fr-So	756	5	5	7	-
Gelehrter	08:00-13:00	Mo-Fr	896	6	8	-	-
Geh. Forscher	10:00-15:00	Mo, Mi, Fr-So	1.036	7	9	9	5
Theoretiker	10:00-14:00	Di, Mi-Fr	1.522	9	10	10	8
Wissenschaftler	22:00-02:00	Di-Do	2.333	-	-	-	-



Sportler

Rang	Arbeitszeit	Arbeitstage	Lohn+Bonus	Mechanik	Charisma	Körper	Freunde
Maskottchen	15:00-21:00	Di, Mi, Fr-So	154	-	-	1	-
Unterligaspieler	09:00-15:00	Mo, Mi, Fr-So	238+476	-	-	2	-
Rookie	09:00-15:00	Mo, Do, Fr-So	322+644	-	1	3	1
Wettkämpfer	09:00-15:00	Mo, Mi, Fr-So	420+840	-	2	6	2
Auswahlspieler	09:00-15:00	Mo, Do, Fr-So	539+1.078	1	3	8	3
Wichtigster Spieler	09:00-15:00	Mo, Fr-So	893+1.786	2	4	10	4
Superstar	09:00-16:00	Mo, Fr-So	1.190+2.380	4	5	10	5
Ass.-Trainer	09:00-14:00	Mo, Fr-So	1.488+2.976	7	7	10	6
Trainer	09:00-15:00	Mo, Fr-So	1.750+3.500	7	10	10	8
Sportexperte	11:00-17:00	Di-Do	3.033+6.066	-	-	-	-



Politik

Rang	Arbeitszeit	Arbeitstage	Lohn+Bonus	Charisma	Logik	Kreativität	Freunde
Wahlkampfmitarbeiter	09:00-18:00	Di, Do-So	308	-	-	-	-
Praktikant	09:00-15:00	Mo-Do, Sa	420+840	Tipp	-	-	-
Lobbyist	08:00-14:00	Mo-Fr	504+1.008	Tipp	1	1	1
Wahlkampleiter	08:00-17:00	Mo, Do-So	602+1.204	2	2	2	2
Stadtrat	09:00-15:00	Mo-Fr	679+1.355	4	3	2	3
Parlamentsmitglied	09:00-16:00	Mo-Fr	756+1.512	6	4	3	5
Kongressmitgl.	09:00-16:00	Mo-Fr	840+1.680	8	7	3	6
Richter	10:00-14:00	Mo, Di, Do, Fr	1.138+2.276	9	8	5	8
Senator	09:00-18:00	Di-Fr	1.225+2.450	10	10	7	10
Bürgermeister	10:00-16:00	Mo-Do	1.313+2.626	-	-	-	-



Wirtschaft

Rang	Arbeitszeit	Arbeitstage	Lohn+Bonus	Charisma	Logik	Kreativität	Freunde
Postraum-Techniker	09:00-15:00	Mo-Do, Sa	168	1	-	-	-
Assistent	09:00-16:00	Di-Fr, So	252+504	2	-	-	-
Vertreter	09:00-16:00	Mo, Mi, Fr-So	350+700	Tipp		1	1
Angestellter d. u. Führungsebene	09:00-16:00	Mo, Di, Do-Sa	448+896	4	2	1	2
Ltd. Angestellter	08:00-15:00	Mo-Fr	560+1.120	4	3	3	4
Manager	08:00-15:00	Mo-Fr	728+1.456	5	4	3	5
Vizepräsident	08:00-16:00	Mo-Fr	925+1.848	5	6	4	6
Präsident	08:00-16:00	Mo, Mi-Fr	1.400+2.800	6	6	5	7
Geschäftsführer	09:00-16:00	Mo, Di-Fr	1.663+3.326	8	9	7	8
Geschäftsmagnat	10:00-16:00	Mo-Do	2.100+4.200	-	-	-	-



Medizin

Rang	Arbeitszeit	Arbeitstage	Lohn+Bonus	Mechanik	Logik	Sauberkeit	Freunde
Medizintechniker	-	-	-	-	-	1	-
Sanitäter	20:00-02:00	Mo, Di, Do, Sa, So	385+770	-	1	2	-
Krankenpfleger	07:00-14:00	Di, Mi, Fr-So	476+952	2	2	4	1
Assistenzarzt	09:00-18:00	Mo, Di, Do, Sa, So	574+1.148	3	3	5	2
Notarzt	18:00-01:00	Mo, Di, Fr-So	672+1.344	4	4	6	3
Allgemeinmediziner	10:00-18:00	Mo-Fr	776+1.540	7	5	7	4
Spezialist	10:00-16:00	Mo-Fr	875+1.750	9	7	8	5
Chirurg	10:00-01:00	Mo-Fr	980+1.960	9	8	9	7
Forscher	11:00-18:00	Mo-Do	1.356+2.712	9	10	10	9
Klinikleiter	09:00-16:00	Di-Fr	1.488+2.976	-	-	-	-



Gastronomie

Rang	Arbeitszeit	Arbeitstage	Lohn+Bonus	Kochen	Logik	Kreativität	Freunde
Tellerwäscher	14:00-22:00	Di-Do, Sa, So	126	-	-	-	-
Drive-in-Bedienung	17:00-21:00	Di, Do-So	168	-	-	1	-
Schnellimbiss-Manager	17:00-22:00	Mo, Di, Fr-So	182	-	1	2	1
Empfangschef	10:00-16:00	Mi-So	242+484	-	3	2	2
Kellner(in)	14:00-19:00	Mo, Do-So	308+616	3	3	2	
Kochassistent	09:00-15:00	Mi-So	496+938	4	4	4	3
Beikoch	14:00-21:00	Mo, Mi, Fr-So	812+1.624	5	6	5	4
Küchenchef	09:00-15:00	Mo, Fr-So	1.208+2.416	8	7	7	6
Restauranteur	14:00-22:00	Do-So	1.330+2.660	10	8	10	7
Starkoch	15:00-20:00	Di-Do	2.170+4.340	-	-	-	-



Gesetzeshüter

Rang	Arbeitszeit	Arbeitstage	Lohn+Bonus	Körper	Logik	Sauberkeit	Freunde
Wachmann	20:00-02:00	Di-Do, Sa, So	336	1	-	-	-
Polizeianwärter	09:00-15:00	Di-Fr, So	448+896	2	-	-	-
Streifenpolizist	15:00-23:00	Mo, Di, Do, Sa, So	552+1.104	Tipp	1	-	1
Polizeimeister im Innendienst	09:00-15:00	Mo-Fr	616+1.232	3	Tipp	-	2
Sittenpolizist	10:00-16:00	Mo, Do-So	686+1.372	3	4	2	3
Polizeikommissar	09:00-15:00	Mi-So	756+1.512	4	5	4	5
Hauptkommissar	09:00-15:00	Mo-Fr	826+1.652	5	6	6	6
Teamchef des Sondereinsatzkommandos	11:00-18:00	Mo-Fr	875+1.750	7	9	7	8
Polizeipräsident	08:00-16:00	Di-Sa	910+1.820	10	9	8	10

FIFA 2005

„Aus dem Hintergrund müsste Rahn schießen! Rahn schießt ... und Tor, Tor, Tor ...! Tor für Deutschland!" Solchen Ruhm werden Sie mit FIFA 2005 wohl kaum ernten. Dennoch sind Sie mit unseren Tipps für den Schwierigkeitsgrad „Profi" imstande, Weltmeister in den eigenen vier Wänden zu werden.

Einstellungen

Allgemeine Einstellungen

Um optimale Voraussetzungen für Ruhm und Ehre zu gewährleisten, nehmen Sie einige Einstellungen vor, die Ihnen das Spielen erleichtern werden.

Kameraperspektive

Die richtige Kameraperspektive hilft oft weiter. Auf der Gegengeraden im Stadion sieht man gut, aber man sieht nicht alles. Genauso verhält es sich auch in **FIFA 2005**. Wir empfehlen Ihnen deshalb eine Kameraperspektive, die das Spielgeschehen auf Ballhöhe verfolgt. Die Kamera-Variante „Tele" verschafft Ihnen den besten Überblick über das Spielfeld und lässt Sie beispielsweise Abseitspositionen frühzeitig erkennen. Wenn Sie sehr viel Wert auf einen taktischen Spielaufbau legen, eignet sich die Perspektive „Längssicht" mit Blick von Tor zu Tor.

Steuern mit dem Gamepad

Oft drückt man, blind der Anleitung vertrauend, auf Buttons herum und wundert sich über ein völlig unerwartetes Ergebnis. Mit dem richtigen Grundlagenwissen können Sie Spielzüge flüssiger und effizienter realisieren, in brenzligen Situationen schneller und sicherer reagieren und während des gesamten Spielverlaufs die Übersicht behalten.

1. Mit der Steilpasstaste kann man unter anderem einen hohen Ball mit dem Kopf verlängern. Drücken Sie die Steilpasstaste kurz doppelt und die Kopfballverlängerung wird stärker und somit für den Gegner schwerer abzufangen.
2. Um eine Flanke per Kopfball, Fallrück- oder Seitfallzieher abzuschließen, drücken Sie die Schusstaste doppelt.
3. Die linke Schultertaste lässt den Torwart in „Eins gegen Eins"-Situationen aus dem Tor kommen oder schickt einen Feldspieler für einen Pass steil.

Der PC-Games-Taktik-Tisch

Aufstellung & taktische Finessen

Die richtige Aufstellung Ihrer Mannschaft entscheidet über Sieg oder Niederlage. Grundsätzlich gilt eine Viererkette in der Abwehr als sicher genug, um gegnerische Angriffe recht unbeschadet zu überstehen. Um ein flüssiges Passspiel und einen effektiven Spielaufbau zu erreichen, sollte Ihr Hauptaugenmerk auf den Mittelfeldpositionen und der taktischen Marschrichtung Ihrer Elf liegen. Achten Sie deshalb auf eine nicht zu offensive Aufstellung, aber vergraben Sie sich auch nicht zu tief in der eigenen Hälfte.

TIPP: Mit einem „neutralen" 4-3-3-System, offensivem Flügelspiel und Pressing laufen Sie Ihren Gegner in Grund und Boden. Aber Vorsicht: Kontergefahr!

Angriff und Verteidigung

Pass- und Laufspiel

Was viele deutsche Hobby-Nationaltrainer seit jeher vehement fordern, stellt auch den Kern eines guten Spielaufbaus in **FIFA 2005** dar: Lassen Sie den Ball laufen. Dank der neuen „One Touch"-Technologie nimmt ein Spieler den Ball schneller an, als es noch im Vorgänger der Fall war. Dies ermöglicht Ihnen ein schnelles Aufbauspiel, um bereits nach wenigen Spielzügen dem gegnerischen Tor gefährlich nahe zu kommen.

1. Doppelpass

Der Doppelpass ist eine sehr effektive Art, das Spiel im Mittelfeld schnell an sich zu reißen. Mit der „One Touch"-Technologie in **FIFA 2005** werden direkt gespielte Bälle sehr viel einfacher. Nachdem Sie Ihrem Anspielpartner den Ball zugespielt haben, drücken Sie erneut die Passtaste und bewegen den linken Analogstick in Richtung des Passgebers. Der Doppelpass ist eine hervorragende Möglichkeit, um ganze Abwehrreihen auszuspielen.

TIPP: Falls Sie bereits im Mittelfeld in arge Bedrängnis geraten sind, spielen Sie einen Doppelpass, um wieder einen freien Raum zu schaffen.

2. Den Ball annehmen

Mit der „One Touch"-Technologie ist die Ballannahme in **FIFA 2005** wesentlich einfacher und schneller. Dennoch gibt es dabei einige Dinge zu beachten, will man das Leder nicht gleich wieder an einen Gegenspieler verlieren. Um einen hohen Ball mit der Brust anzunehmen, benutzen Sie den rechten Analogstick. Ist Ihr Spieler in direkter Manndeckung, so genügt eine Bewegung des rechten Analogsticks in Richtung des Manndeckers, um diesem mit Körpereinsatz Paroli zu bieten. Durch Angabe der Laufrichtung mit dem linken Analogstick und dem Betätigen der Sprinttaste holen Sie nun gegenüber seinem Manndecker schnell einen wichtigen Vorsprung heraus.

3. Der tödliche Pass

Tun Sie es Uwe Bein gleich: Kommen Sie mit dem Ball aus dem Mittelfeld und schicken Sie per Tastendruck einen Ihrer Stürmer steil. Spielen Sie diesem Spieler mit der Steilpasstaste zirka 25 Meter vor dem Tor den Ball in den Lauf. Damit ist Ihnen eine hundertprozentige Torchance gewiss.

Geübten Spielern empfehlen wir die „Off the Ball"-Steuerung, um einen Stürmer in die perfekte Position für einen tödlichen Pass zu bringen.

TIPP: Kontern Sie aus dem Mittelfeld mit einem tief stehenden Angriffsspieler bis zirka 30 Meter vor das gegnerische Tor und spielen Sie den Ball in den Lauf des Linksaußen. Sind Sie in Position, tippen Sie die Schusstaste doppelt an, um den Ball aus 10 Metern Entfernung flach am Torwart vorbei ins Netz zu schieben.

4. Flanken

Gute und effektive Flanken schlagen Sie am besten ohne die „Off the Ball"-Steuerung. Benutzen Sie diese jedoch, um einen Flankengeber auf dem Flügel schnell und sicher anspielen zu können. Beim Flanken orientieren Sie sich am Elfmeterpunkt, da sonst die Gefahr zu groß ist, den Ball an den Torwart zu verlieren. Ist die Flanke in der Luft, steuern Sie einen Stürmer in den Strafraum und drücken die Schusstaste doppelt, um einen harten Direktschuss auf das Tor abzugeben.

Deckungsspiel und Zweikampf

Vermeiden Sie zu häufiges Grätschen im Mittelfeld. Das kostet wichtige Zeit bei der Verfolgung eines Gegenspielers und beschert Ihnen ärgerliche gelbe Karten. Eine Grätsche in der Verteidigung ist nur dann empfehlenswert, wenn Sie

Vor- und Nachteile der Spielsysteme

Jeder Bundestrainer hat sich wegen verschiedener Aufstellungen schon die Haare gerauft, unten erklären wir die Unterschiede.

1.) Das 4-4-2-System

+ stabile Abwehr	- nur für Fortgeschrittene
+ gutes Flügelspiel	- wenig Sturmpräsenz
+ effektives Pressing	
+ Ballbesitz	

2.) Das 4-3-3-System

+ stabile Abwehr	- Kontergefahr
+ gefährliches Angriffsspiel	- anfälliges Mittelfeld
+ lange Bälle	
+ schnelle Konterläufe	

3.) Das 3-5-2-System

+ sehr gutes Flügelspiel	- schwache Abwehr
+ Macht im Mittelfeld	- anfällig gegen Alleingänge
+ hoher Ballbesitz	- Wenig Raum im Mittelfeld
+ geringe Kontergefahr	
+ Kurzpass-Spiel	



UND WEG DAS DING In der Verteidigung klären Sie per Schusstaste blitzschnell gefährliche Flankenbälle aus dem Strafraum.

Karriere-Modus: Werden Sie 5-Sterne-Trainer

Der Karriere-Modus ist nunmehr eine 15-jährige Reise durch die Welt des Profifußballs. Erhöhen Sie durch gezielte Aufwertung Ihres Trainerstabs und eine aussagekräftige Transferpolitik die Schlagkraft Ihrer Mannschaft und sichern Sie sich Angebote höherklassiger Vereine.



LEGENDE Werden Sie in 15 Jahren zum 5-Sterne-Trainer und gehen Sie in die Annalen des Fußballs ein.



MEISTERTRAINER Mit Sieg- und Errungenschaftspunkten erhöhen Sie den Level Ihres Trainerstabs.


STAMMELF Lassen Sie auch Ersatzspieler mal zum Einsatz kommen. Andernfalls sinkt die Stimmung.

Im Karriere-Modus starten Sie mit einer schwächeren Mannschaft in einer unterklassigen Liga. Um Angebote von höherklassigen Vereinen zu bekommen, beweisen Sie sich und kämpfen sich mit Ihrem aktuellen Team nach oben.

1. Für jeden Sieg und jede Errungenschaft erhalten Sie Punkte, die Sie in den Trainerstab oder in Neuzugänge investieren können. Ihre Mannschaft verbessert sich also, je erfolgreicher Sie spielen.

2. Steigern Sie mit gut durchdachten Transfers gezielt das Potenzial Ihrer Mannschaft. Achten Sie allerdings auf Ihr Saldo. Um die Zahlungsfähigkeit zu garantieren, können Sie auch den einen oder anderen Ersatzspieler abgeben.

3. Die Stimmung im Umfeld ist wichtig für Ihre Zukunft im Verein. Sinkt die Stimmung, so sinkt auch die Sicherheit Ihres Jobs und Ihnen droht der Rauswurf. Höherklassige Vereine scheuen so verständlicherweise auch vor Ihrer Verpflichtung zurück. Die Sicherheit Ihres Jobs hängt allerdings hauptsächlich von der Leistung Ihrer Mannschaft ab. Siegen Sie, ist Ihr Trainerstuhl sicherer. Bei Niederlagen verhält es sich umgekehrt.



EINKAUFSBUMMEL Verstärken Sie Ihre Mannschaft gezielt, um noch erfolgreicher zu sein.

den Angreifer frontal attackieren können. Doch seien Sie vorsichtig: Der Schiedsrichter zögert meist nicht lange und bringt in solchen Situationen gerne etwas Farbe ins Spiel.

1. **Unterstützung anfordern**
   Steht Ihr Verteidiger ungünstig zum Ball oder hat er einen zu großen Raum zu decken, ordern Sie per Tastendruck einen zweiten Verteidiger hinzu. Eilt Ihnen im Mittelfeld ein Gegenspieler mit dem Ball davon, so wechseln Sie zu einem Verteidiger und ziehen diesen aus der Abwehr entgegen. Zu lange Verfolgungsjagden ermüden Ihre Kicker zusehends und bringen nicht den gewünschten Erfolg.
2. **Den Ball klären**
   Bei hohen Bällen im Mittelfeld gehen Sie rechtzeitig in den Luftzweikampf über. Drücken Sie hierzu die Steilpasstaste doppelt und stören Sie Ihren Gegenspieler bei der Ballannahme, indem Sie den rechten Analogstick in die Richtung des Kontrahenten drücken.
   Im eigenen Strafraum lassen sich mit der Schusstaste unter anderem gefährliche Flanken per Kopf klären.

Konter

1. Nachdem Ihr Torwart nach einer Standardsituation den Ball in Händen hält, warten Sie einen Moment, bevor Sie den Ball mit einem weiten Abschlag über die Mittellinie kloppen, denn Ihre Vordermannschaft muss sich erst wieder sammeln und positionieren. Andernfalls geht der Ball sofort wieder an einen gegnerischen Verteidiger verloren. Um einen gefährlichen Konter einzuleiten, rollen Sie daher den Ball umgehend zu einem der umstehenden Verteidiger und starten einen Konterlauf Richtung Mittellinie, bevor Sie den Ball an einen besser stehenden Angreifer abgeben.
2. Ist der Torhüter Ihres Gegners nach einer Standardsituation in Ballbesitz, erwarten Sie den Abschlag geduldig. Einer Ihrer Verteidiger wird im Normalfall den Ball seelenruhig annehmen können, bevor er von einem Gegenspieler attackiert wird. Oft begeht man den Fehler, frühzeitig die Schusstaste zu drücken, und verschenkt somit einen Ball, den man in aller Ruhe hätte annehmen können.
3. Beim Abschlag eines Torhüters nach einem Angriff aus dem Spiel heraus sollten Sie rechtzeitig in den Luftzweikampf übergehen, indem Sie die Steilpasstaste doppelt drücken.

Spielaufbau: Die „Off the Ball"-Funktion

In Maßen angewandt, ist die „Off the Ball"-Funktion eine effektive Möglichkeit, Ihr Passspiel zu perfektionieren. Hier heißt es: schnell handeln! Wenn Sie den Ball im Mittelfeld verlieren, ist es bereits zu spät und Sie laufen in einen gefährlichen Konter.

1. Tragen Sie den Ball bis weit ins Mittelfeld und drücken Sie die „Off the Ball"-Taste, idealerweise eine der linken Schultertasten auf dem Gamepad. Den ausgewählten „Off the Ball"-Stürmer steuern Sie mit dem rechten Analogstick.

Wichtig ist, dass Sie jetzt unbedingt in Ballbesitz bleiben und den „Off the Ball"-Spieler aus seiner Manndeckung lösen und in den freien Raum steuern. Doch achten Sie auf Abseits.

2. Sobald die Position Ihres „Off the Ball"-Angreifers günstig ist, spielen Sie ihm mit der Lob- oder der Steilpasstaste den Ball zu.

Wird die Lage noch vor dem Abspiel zum gewählten Stürmer zu brenzlig, brechen Sie den „Off the Ball"-Spielzug ab, indem Sie mit der normalen Passtaste einen beliebigen Mittelfeldspieler außerhalb der „Off the Ball"-Steuerung anspielen. Das rechtzeitige Abbrechen verhindert oftmals gefährliche Konterläufe des Gegners.



FREIE AUSWAHL Finden Sie mit der „Off the Ball"-Funktion besser in Ihr Angriffsspiel und treiben Sie Ihren Gegner mit gekonntem Passspiel zur Weißglut.

Standardsituationen: Optimale Passrouten finden und nutzen

Wir haben ein paar der häufigsten Situationen unter die Lupe genommen und dafür erfolgversprechende Varianten zusammengestellt.

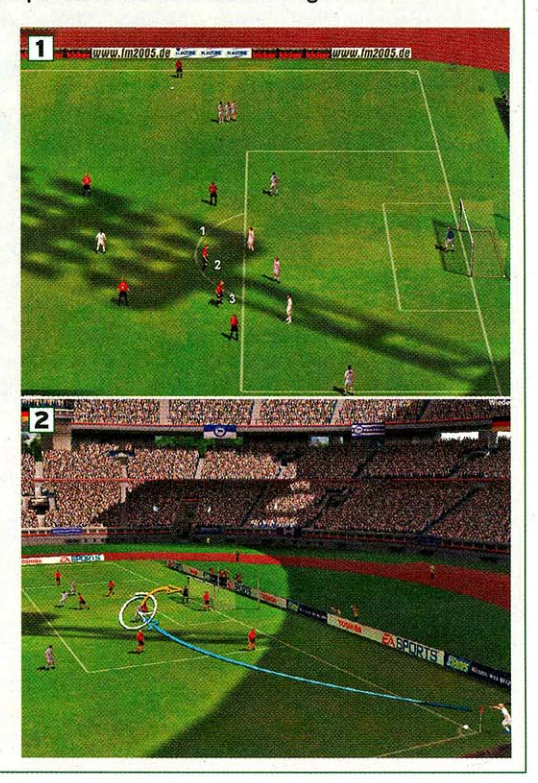
1.) Indirekter Freistoß

Abhängig von der Freistoßposition sollten Sie zwischen Torschuss und Flanke entscheiden.

Eine der drei möglichen „Vorlage & Schuss"-Varianten sollte in Ihrem Taktikschema berücksichtigt werden.

Zur Auswahl:
- Vorlage & Schuss/2/3
- Links-/Rechtsbogen auf langen Pfosten
- Links-/Rechtsbogen auf kurzen Pfosten
- Links-/Rechtsbogen zur Mitte

Unsere Empfehlung:
- Speicherplatz 1: Vorlage & Schuss 2
- Speicherplatz 2: Linksbogen zur Mitte
- Speicherplatz 3: Rechtsbogen zur Mitte



2.) Eckball von links bzw. rechts

Achten Sie darauf, die Flanke nicht zu nahe vor das Tor zu platzieren. Doppeltes Drücken der Schusstaste für stärkeren Kopfball oder Volleyschuss.

Um mehr Druck hinter Ihre Kopfbälle zu bekommen, flanken Sie einen herausgezogenen Ball.

Zur Auswahl:
- Herein-/Herausgezogen zum langen Pfosten
- Herein-/Herausgezogen zum kurzen Pfosten
- Herein-/Herausgezogen zur Mitte
- Vollspannschuss / 2

Unsere Empfehlung:
- Speicherplatz 1: Hereingezogen zum langen Pfosten
- Speicherplatz 2: Herausgezogen zur Mitte
- Speicherplatz 3: Vollspannschuss
- Vollspannschuss

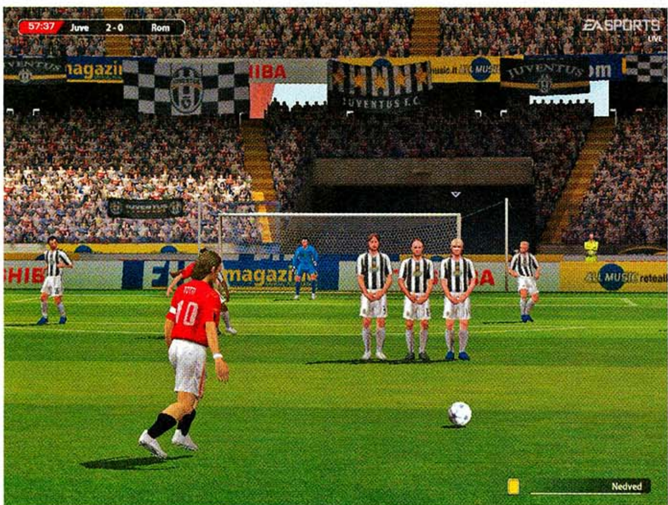
Standardsituationen

Freistöße (Angriff und Ballbesitz)

1. Freistoß aus dem Mittelfeld
Bei einer Standardsituation in den Tiefen des Mittelfelds besteht meist nur minimale Torgefahr. Dies gilt sowohl für die Situation des Ballbesitzes als auch der Verteidigung. Bekommt man einen Freistoß weit vor dem Tor, so bleibt Ihnen meist nur ein geschultes Auge für den nächsten freien Mann. Mit der Passtaste spielen Sie einen flachen Ball zu einem geeigneten Mannschaftskollegen und das Spiel läuft weiter.
Selbstverständlich können Sie statt eines indirekten Freistoßes auch einen direkten Torschuss oder einen weiten Pass wagen, doch ist die Erfolgsquote eines solchen Unterfangens nicht sehr vielversprechend.
TIPP: Der Passempfänger steht meist mit dem Rücken zum Tor. Spielen Sie daher den Ball direkt zurück und bauen Sie Ihr Spiel von neuem auf.

2. Indirekter Freistoß
Beim indirekten Freistoß bieten sich Ihnen immer drei Varianten mit ihren jeweils verschiedenen möglichen Ausführungen. Welche das genau sein können, bestimmen Sie selbst. Wählen Sie im Standardsituationen-Menü aus den verschiedenen Varianten aus und belegen Sie damit Ihre drei Speicherplätze. Wir empfehlen Ihnen neben zwei Flankenvarianten unbedingt eine „Vorlage & Schuss"-Variante. Abhängig von der Position des jeweiligen Freistoßes können Sie entscheiden, welche der drei gespeicherten Varianten Sie ausführen möchten. Die Flankenvarianten haben jeweils drei mögliche Anspielstationen. Lassen Sie den Freistoßschützen eine Flanke ausführen und drücken Sie nach dem Erreichen des Zielkreuzes rechtzeitig die Schusstaste, um einen Kopfball beziehungsweise einen Vollspannschuss auszuführen.
TIPP: Laufen Sie nicht zu stürmisch, andernfalls jagen Sie Ihren Angreifer am Zielkreuz vorbei und der Flankenball geht an den Torwart verloren.

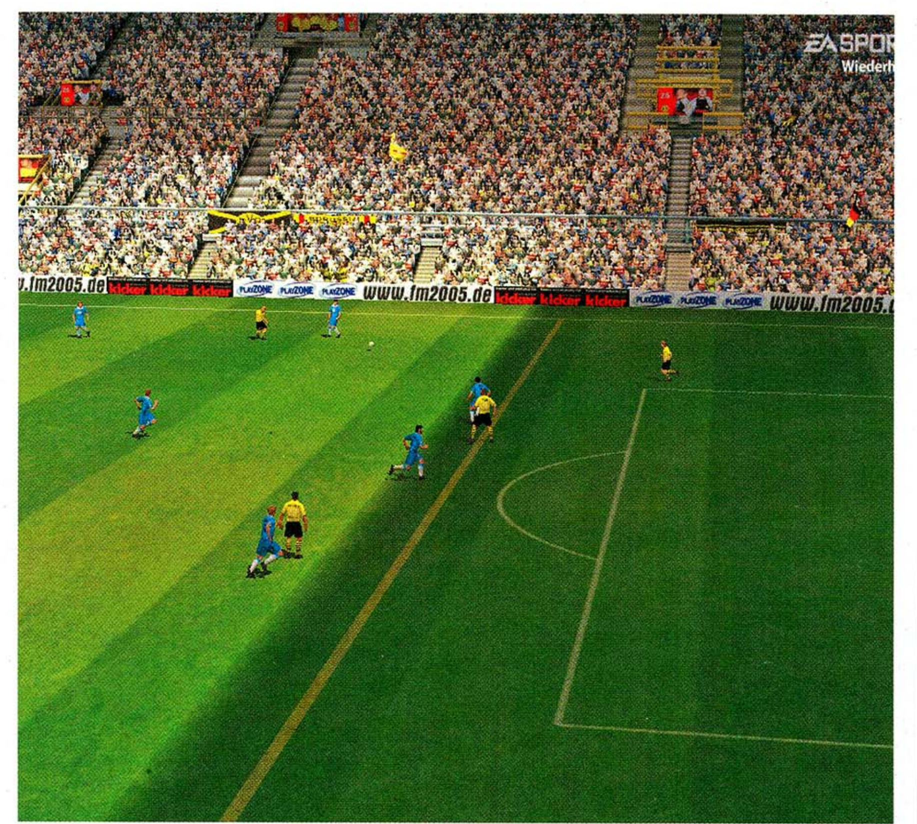
3. Direkter Freistoß
Der direkte Freistoß ist die wohl effektivste Variante, den gegnerischen Torwart in arge Bedrängnis zu bringen. Bewegen Sie den linken Analogstick und positionieren Sie das Fadenkreuz in einer geeigneten Ecke, während Sie dem Ball mit dem rechten Analogstick den gewünschten Effet geben. Um einen erfolgreichen Torschuss auszuführen, halten Sie das Kraftmeter unbedingt vor dem roten Bereich an und stoppen Sie die Genauigkeitsanzei-



SPEICHELLECKER Romas Francesco Totti mit einem Freistoß in aussichtsreicher Position. Üben Sie Standardsituationen auch im Trainings-Modus.



ABSCHLUSS Der Madrilene Ronaldo steigt zum Kopfball hoch und versenkt das Leder unhaltbar für den Torwart in den Maschen.



ABSEITSFALLE Das bringt jeden Gegner zur Weißglut: eine zwar riskante taktische Variante, aber auf jeden Fall eine Bereicherung für Ihre Abwehr, wenn Sie das richtige Timing beherrschen.

ge genau unterhalb der grünen Markierung. Zwei von drei Freistößen landen so im Tor.
TIPP: Geben Sie dem Ball nicht zu viel Drall. Je mehr Effet Sie dem Ball geben, desto ungenauer wird der Schuss.

Freistöße (Verteidigung)

1. Direkter Freistoß
Zögern Sie nicht, Ihre Mauer um bis zu drei Schritte zu verschieben. Das lange Eck ist das Torwarteck. Achten Sie also darauf, dass Ihre Mauer das kurze Eck bis zum Pfosten abdeckt. Per Tastendruck springt die Mauer hoch und versucht den Ball zu blocken.

2. Indirekter Freistoß und Eckbälle
Verteidigen Sie das Zielkreuz, indem Sie den Angreifer bereits auf seinem Weg dorthin stören. Drücken Sie den rechten Analogstick in Richtung des Angreifers, damit schieben, schubsen und zerren Sie den Eindringling zurück und sichern Ihrem Torwart so wichtige Zeit, um den Ball abfangen zu können.

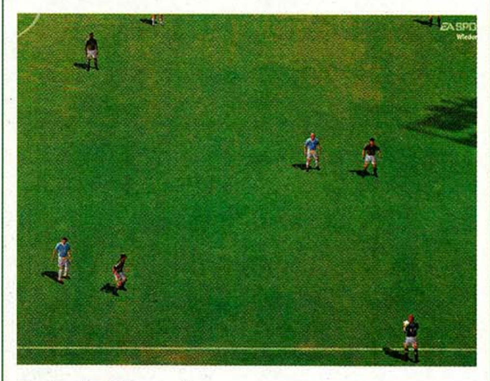
TIPP: Befindet sich Ihr Verteidiger in direkter Manndeckung, drücken Sie rechtzeitig die Schusstaste und geben Sie dem linken Analogstick die gewünschte Richtung, um den Ball per Kopf zu klären. Der durch die Steilpasstaste ausgeführte Kopfball reicht im Luftzweikampf oftmals nicht aus, um den Gegner entscheidend bei der Ballannahme zu stören.

Strafstöße

Prinzipiell haben Rechtsfüßer logischerweise bei einem Schuss ins rechte Eck mehr Erfolg. Schießt ein Rechtsfüßer in die linke Ecke, erhöht sich das Risiko, dass Sie das Tor verfehlen. Bei Linksfüßern verhält es sich genau umgekehrt. Dennoch bleibt ein Elfmeter immer reine Glückssache.

Einwurf: So ist es richtig!

So bleiben Sie auch nach dem Einwurf in Ballbesitz und nutzen die Gunst der Stunde.



Der weite Einwurf

Lösen Sie den Spieler von seiner Bewachung und schicken Sie ihn lang in den freien Raum. Versuchen Sie mehr nach innen zu ziehen, da Sie so seinem Manndecker leichter entkommen können, als es auf dem Flügel der Fall ist.

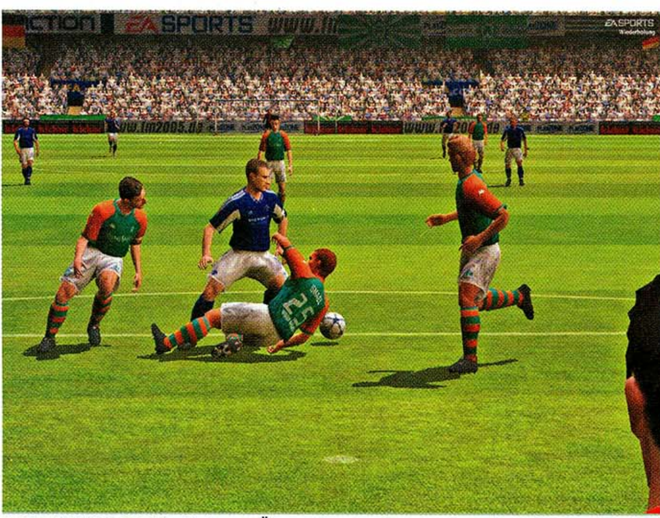


Der kurze Einwurf

Beim kurzen Einwurf gehen Sie dem Ball entgegen und legen diesen direkt zum Werfer zurück. Das bringt Zeit und befreit die eigenen Angreifer aus der direkten Manndeckung.

Wenn der Gegner einwirft

Was für Sie gilt, gilt auch für Ihren Gegner. Achten Sie daher unbedingt auf Ihren Gegenspieler, denn dieser versucht sich oft aus der direkten Manndeckung zu lösen und in den freien Raum zu stoßen.



RICHTUNGSWECHSEL Ein kurzer Übersteiger vor dem Strafraum und Sie hinterlassen einen verblüfften Verteidiger, der nur noch zuschauen kann.



STABILE SEITENLAGE Eine perfekte Schusshaltung und die Flanke kommt. Zielen Sie beim Flanken immer in Richtung des Elfmeterpunkts.

Full Spectrum Warrior

Einsatzgebiet Zekistan: Start der Operation Tipps & Tricks. Vergessen Sie nicht, die taktischen Hinweise unseres Gefechtsberichts mitzunehmen. Weggetreten und viel Erfolg!

Grundausbildung

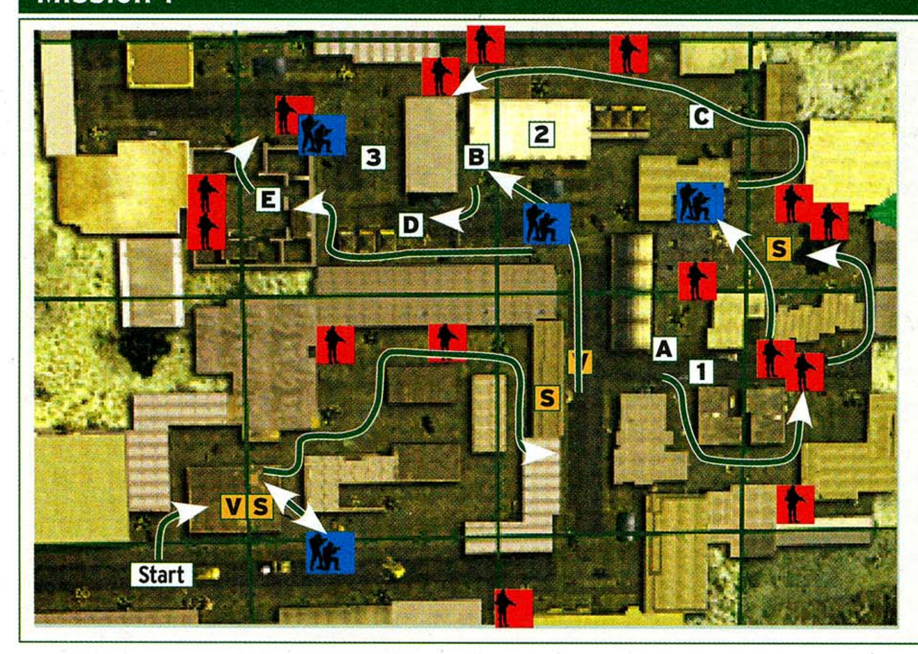
Das müssen Sie wissen

1. Absolvieren Sie auf jeden Fall die Trainingsmissionen – diese Einsätze bereiten Sie bestens auf die harten Kämpfe in der Solokampagne vor und Sie lernen, Ihre Teams richtig einzusetzen.
2. Bevor Sie sich ins Getümmel stürzen, gilt: Deckung suchen und das GPS benutzen. Achtung – die verschiedenen Teams bekommen unterschiedliche Infos angezeigt, je nachdem, was sich innerhalb der Sichtweite der jeweiligen Einsatzgruppe befindet. Dabei spielt auch die gewählte Blickrichtung eine Rolle. Checken Sie daher möglichst alle Himmelsrichtungen, bevor Sie Ihre Soldaten durchs Gelände bewegen.
3. Sofern die Mission es hergibt, starten Sie einen Aufklärungsflug, um weitere Infos zu erhalten.
4. Bevor Sie einen Trupp bewegen, suchen Sie die Gegend mithilfe der Zoomfunktion genau ab, um möglichst keine versteckten Gefahren zu übersehen.
5. Überprüfen Sie des Öfteren per Funk Ihre Missionsziele („Q"-Taste). Dadurch erhalten Sie manchmal nützliche Hinweise für Ihr weiteres Vorgehen.
6. Gehen Sie nicht allzu verschwenderisch mit Ihrem Munitionsvorrat um. Vor allem das Sperrfeuer reduziert die Magazine Ihres Teams im Nu. Setzen Sie diese taktische Variante daher immer nur kurz ein, sprich, das Team, dem Sie Feuerschutz durch Sperrfeuer geben, muss sich möglichst schnell zum gewählten Zielort begeben. Stellen Sie dann sofort das Sperrfeuer ein.
7. Der vorliegende Gefechtsbericht bezieht sich auf den Schwierigkeitsgrad „Sergeant Major". Achtung: Wenn Sie einen anderen Schwierigkeitsgrad wählen, ändern sich einige Parameter (Gegnerzahl, Munitionsvorräte). Ein Wechsel innerhalb der Kampagne ist nicht möglich.

Legende



Mission 1

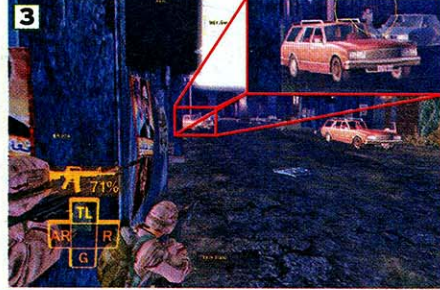


1. Schicken Sie eine Gruppe zum Pkw links **(A)**, während sich die zweite Gruppe in die Seitengasse vorarbeitet, um die Angreifer von der hinteren Flanke aus zu erwischen.
2. Postieren Sie einen Trupp an der südwestlichen Ecke von Gebäude **(B)**, mit Blick in die nördliche Gasse. Befehlen Sie Zielfeuer. Der zweite Trupp nähert sich von Nordosten über den großen Hof **(C)** dem Schauplatz.
3. Ein Team bezieht Stellung hinter dem Pkw **(D)** und zieht das Feuer des MG-Schützen auf sich. Befehlen Sie Sperrfeuer auf das MG-Nest. Die zweite Gruppe rückt nun schnell nach Osten bis zu dem Durchgang **(E)** vor und formiert sich dort. Jetzt wird es ein wenig knifflig, da Ihre Gruppe in den Hof hineinmuss. Behalten Sie den Hof im Blick und werfen Sie eine Granate zwischen die Säulen im Osten. So schalten Sie die beiden Gegner dort schnell und sauber aus. Jetzt kann sich die Gruppe im Hof den MG-Schützen vorknöpfen.

Mission 2









1. Warten Sie am Eingang des Hofbereichs ab, bis die Zweierpatrouille ins Blickfeld marschiert, und schalten Sie die Gegner aus. Pirschen Sie sich danach zur nächsten Ecke vor und geben Sie Sperrfeuer in Richtung der verbarrikadierten Gegner, um mit der zweiten Gruppe zum Containerhof vorzudringen.
2. Rechnen Sie an den rot markierten Stellen mit plötzlich auftauchenden Gegnern. Nutzen Sie konsequent die Deckung der Holzkisten aus.
3. Arbeiten Sie sich vorsichtig in Richtung der RPG-Schützen vor. Setzen Sie von geschützten Positionen aus Gewehrgranaten ein, um die schwer bewaffneten Gegner aus der Deckung zu vertreiben. Danach sorgen Sie mit Zielfeuer für Ruhe.
4. Lenken Sie mit einer Gruppe das Feuer des Panzers und des RPG-Schützen auf sich, damit sich das zweite Team zu der gezeigten Stelle vorarbeiten kann. Werfen Sie eine Granate auf den Panzer, der daraufhin kurzzeitig das Feuer einstellt. Nutzen Sie die Pause, um den RPG-Schützen zu stellen. Gehen Sie danach sofort wieder in Deckung und warten Sie die Ankunft des Bradley-Panzers ab.

Mission 3



1. Setzen Sie Nebelgranaten ein, um sich an dem MG-Schützen vorbei nach Westen in die Gasse zu schleichen und ihm anschließend in den Rücken zu fallen.

2. Arbeiten Sie sich durch die östliche Gasse in Richtung des Einsatzziels vor. Benutzen Sie am Marktplatz am besten eine Handgranate, um die Gegner hinter dem Karren außer Gefecht zu setzen.

3. Auf dem Hotelparkplatz müssen Sie Ihre Teams äußerst vorsichtig bewegen. Erwarten Sie die Gegner an den markierten Stellen und geben Sie mit einem Team immer Deckung per Zielfeuer, während das andere Team vorrückt. Wenn sich Gegner hinter Autos verschanzen, setzen Sie Sperrfeuer ein, damit ein Team unbeschadet weiter vorrücken kann. Behalten Sie den Südostzugang des Parkplatzes und die Rampen im Norden im Auge. Zum Schluss bewachen Sie die beiden Ausgänge per Zielfeuerbefehl.

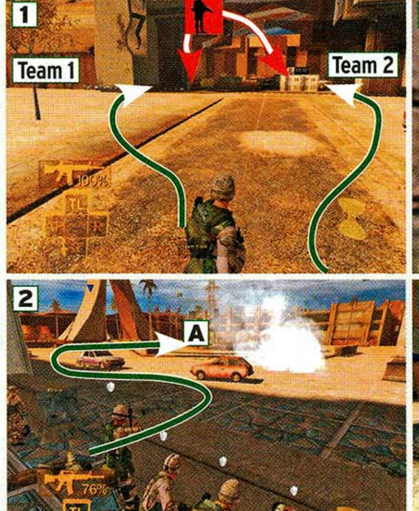
Mission 4

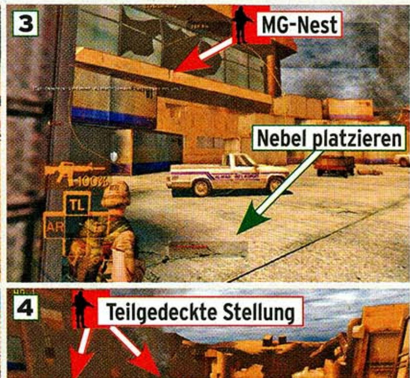
1. Lassen Sie ein Team auf der linken Seite des Tors in Stellung gehen und befehlen Sie Sperrfeuer. Das zweite Team arbeitet sich von rechts her durch die Halle.

2. Fruststelle Flugplatz: Hier müssen Sie höllisch aufpassen. Setzen Sie Nebelgranaten, um die Lücken zwischen den Pkws zu füllen. Spurten Sie mit einem Team nach Osten und nehmen Sie die Bazooka-Schützen aufs Korn. Eilen Sie im Schutz einer weiteren Nebelgranate zum Wegpunkt an der Mauer **(A)**, um von dort den Luftschlag anzufordern. Das zweite Team sollte nur kurzzeitig Sperrfeuer geben, da die Deckung nur temporär Schutz bietet.

3. Das MG-Nest ist eine echte Bedrohung – wenn Sie noch M203-Granaten haben, setzen Sie diese hier ein. Ansonsten benötigen Sie eine Nebelgranate, um für Deckung zu sorgen, während sich die Teams zu den Containern durchschlagen.

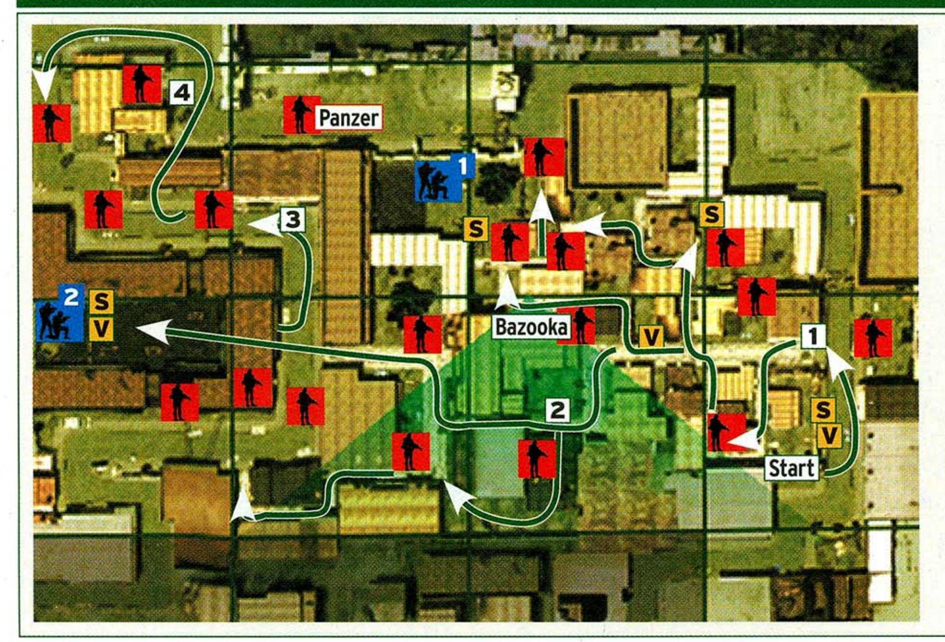
4. Im letzten Abschnitt kommt es darauf an, einen schnellen Wechsel zwischen den beiden Teams zu arrangieren. Sobald ein Team Sichtkontakt zu den geschützten Gegnern hergestellt hat, befehlen Sie Sperrfeuer, damit das andere Team den Gegnern in die Flanke fallen kann. Wenn Sie noch Granaten zur Verfügung haben, setzen Sie diese hier ein.







Mission 5



1. Am Ende der Gasse, die nach Westen führt, lauert ein Bazooka-Schütze auf Sie. Mit einer M203-Granate beseitigen Sie das Problem. Arbeiten Sie sich von Ecke zu Ecke durch die verwinkelten Gassen zum ersten Einsatzpunkt vor.

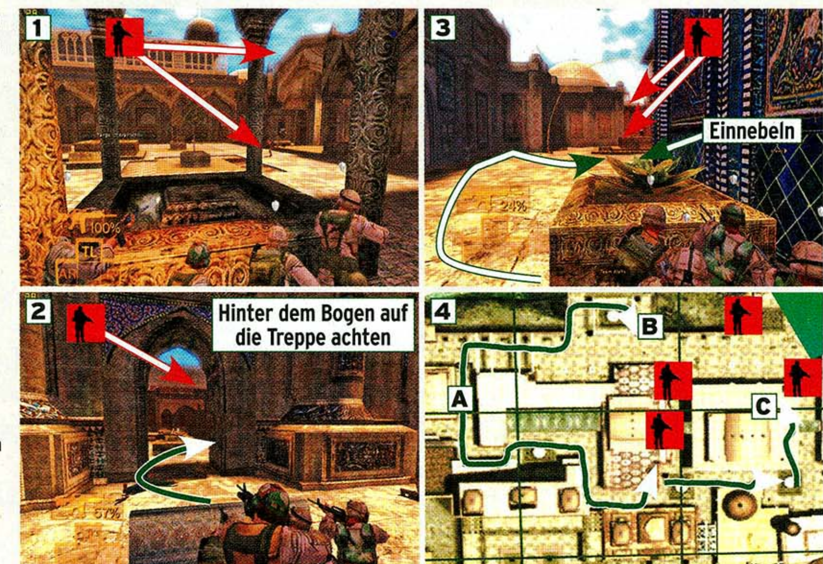
2. Teilen Sie Ihre Teams auf, um die Belagerer vor dem Innenhof (zweiter Einsatzpunkt) aus dem Weg zu räumen.

3. Gehen Sie mit einem Team an der Ecke schnell in Deckung und belegen Sie den verschanzten Gegner hinter der Barrikade mit Sperrfeuer. Das zweite Team begibt sich zum Pkw auf der Straße und nimmt den Schützen aufs Korn.

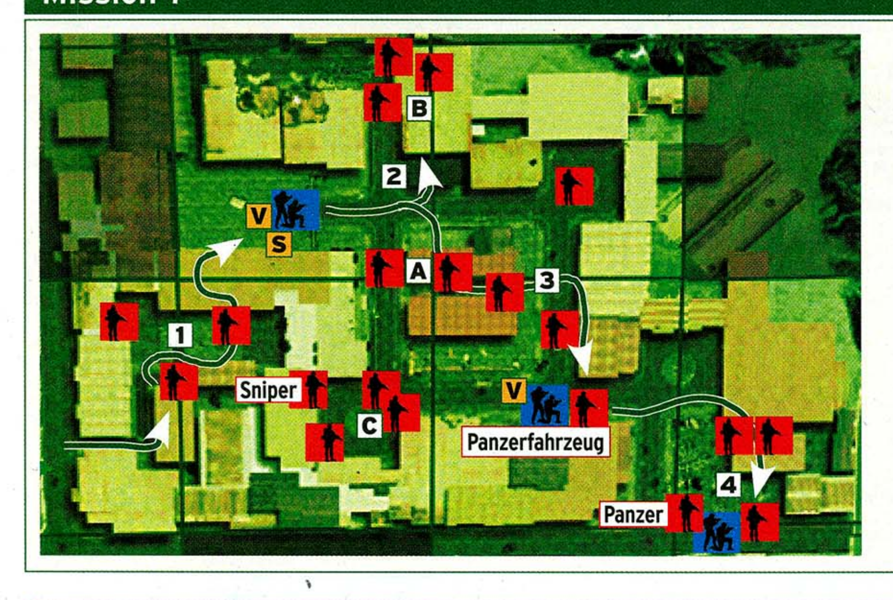
4. Der Schütze im Hof kann eine echte Nervensäge sein, nebeln Sie daher die Straße davor richtig ein und spurten Sie unter der Deckung des Pkws auf der rechten Seite um den Hof herum. Zum Schluss schalten Sie hinterrücks die beiden Gegner hinter den Barrikaden aus und der Bradley kann vorbei.

Mission 6

1. Der große Innenhof ist die erste Hürde. Achten Sie vor allem auf die oberen Bereiche der Gebäude, dort sind an jeder Seite Gegner postiert, die Sie per Zielfeuerbefehl erledigen.
2. Wenn Sie das Waffenlager erreicht haben, geht es durch einen Torbogen weiter. Postieren Sie ein Team am Sofa und beobachten Sie den Balkon hinten am Ende der Gasse. Dort lauert ein Gegner auf Sie. Gleich hinter dem Bogen erscheint rechts oben an der Treppe ein weiterer Scherge. Gehen Sie daher hinter dem Bogen auf der rechten Seite sofort in Deckung und geben Sie Feuerbefehl in Richtung Treppe.
3. Kurz bevor Sie den VEVAK erreichen, müssen Sie durch diese Gasse. Schleichen Sie am besten an der linken Wand entlang und nebeln Sie das Schussfeld der Gegner ein.
4. Der Rückweg mit dem verletzten Offizier **(A)** ist mit Gegnern gespickt. Teilen Sie die Teams auf, um die gut postierten Schützen jeweils aus dem Hinterhalt zu erwischen. Das erste Team geht an der Ecke des zerstörten Tores **(B)** in Stellung, um einen Gegner in der südlichen Seitengasse ins Visier zu nehmen. Mit dem zweiten Team benutzen Sie den auf der Karte gezeigten Weg von **(A)** nach **(C)**. Auf diese Weise säubern Sie Schritt für Schritt den Weg für das erste Team.



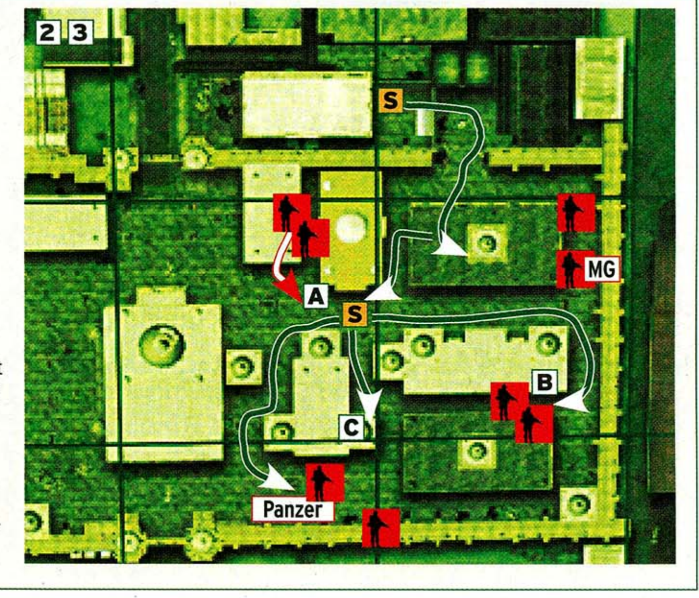
Mission 7



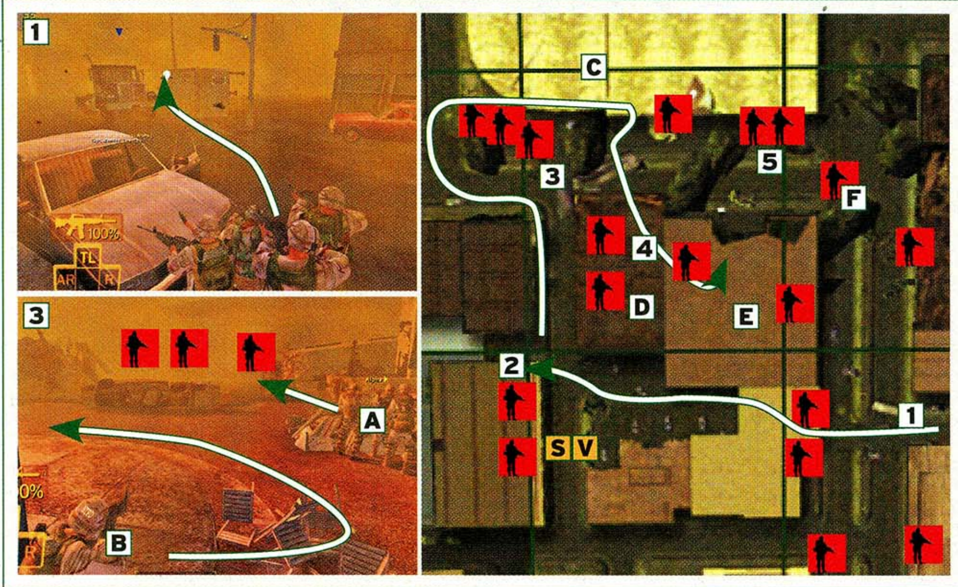
1. Der Hinterhofbereich ist die erste Hürde. Achten Sie auf den Gegner in der Garage und auf den Sniper auf dem Dach.
2. Die Kreuzung ist eine echte Fruststelle. Erledigen Sie zuerst die beiden Gegner Richtung Süden **(A)** mittels Sperrfeuer. Danach arbeiten Sie sich mithilfe von Sperrfeuer in Granatenwurfweite zu den nördlichen Gegnern vor **(B)**. Marschieren Sie nach Süden und rechnen Sie mit weiteren Gegnern **(C)**.
3. Benutzen Sie nicht die breite Straße, um zum Panzerfahrzeug zu gelangen, sondern laufen Sie durch die Gasse nach Osten, in der sich Gegner aufhalten. Es genügt, den Schützen auf dem Fahrzeug auszuschalten (im Schutz von Nebelgranaten angreifen). Alternativ setzen Sie M203-Granaten ein.
4. Belegen Sie die Gegner auf dem Trümmerfeld abwechselnd mit Sperrfeuer und arbeiten Sie sich so an den Schutthaufen hinter den Panzern heran. Von dort können Sie in aller Ruhe den Luftschlag anfordern.

Mission 8

1. Werfen Sie gleich am Anfang eine Nebelgranate, um sich den Gegnern hinter dem südlich gelegenen Container unbeschadet nähern zu können. Bringen Sie Ihre Teams dicht an den Häuserwänden entlang nach Westen und dann in Richtung Süden. Arbeiten Sie sich durch die Seitengasse nach Osten – so schalten Sie alle Gegner bequem aus und erreichen den ersten Speicherpunkt. Achten Sie dabei auch auf erhöhte Plätze, da die Gegner mit versteckten Scharfschützen arbeiten. Wer auf die Idee kommt, vom Start weg die Gasse nach Osten zu benutzen, hat schlechte Karten, da die Gegner dort mit Granaten werfen, was Ihrem Team gar nicht gut bekommt.
2. Die MG-Stellung auf dem Platz ist ein echtes Problem: Schicken Sie ein Team zur mittleren Deckung, wo schon andere US-Soldaten kauern. Setzen Sie eine M203-Granate ein, um das MG-Nest aus dem Verkehr zu ziehen. Den zweiten Gegner hinter den Sandsäcken halten Sie mit Sperrfeuer unten.
3. Wenn Sie mit dem Ingenieur zusammentreffen, wird es knifflig. Sichern Sie mit einem Team in Richtung Westen. Das zweite Team geht bis zur Hausecke **(A)** und aktiviert so das Skript, das zwei Gegner herbeilockt. Danach wetzt ein Team zur südöstlichen Hausecke **(B)** und schaltet die beiden Gegner dort aus. Mit einer Granate ist das im Handumdrehen erledigt. Schicken Sie nun ein Team durch die kurze Gasse nach Süden bis zur Ecke **(C)**. Von dort halten Sie den Schützen gegenüber mit Sperrfeuer unten. Jetzt setzen Sie den Ingenieur ein, der sich über den westlichen Weg zum Panzer durchschlägt.

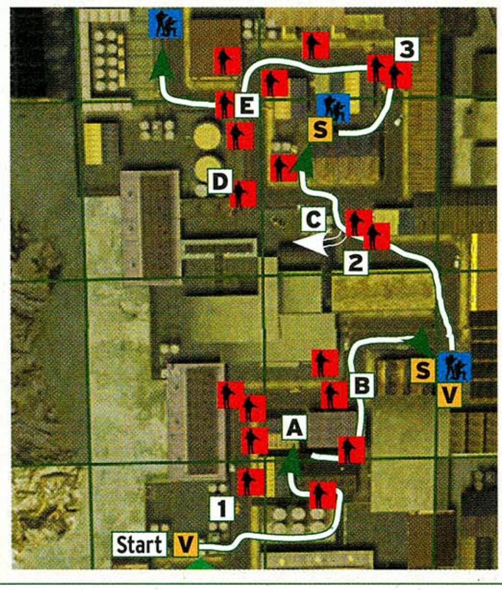


Mission 9

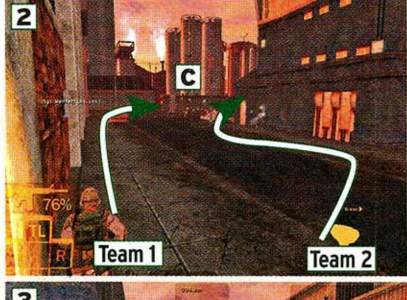


1. Nutzen Sie die Deckung des Lkws und des Anhängers, um unbeschadet an den Scharfschützen vorbeizukommen.
2. Arbeiten Sie sich zu der nordöstlichen Ecke des Parkhauses vor. Von der Rampe aus erledigen Sie einen der Schützen.
3. Ein Team **(A)** belegt den Eingang des Gebäudes mit Sperrfeuer, während sich das zweite Team **(B)** um den Schutt bewegt.
4. Kämpfen Sie sich durch das lange Gebäude **(C)** nach Osten durch. Setzen Sie eine Nebelgranate ein, um sich in die Flanke der beiden südlich postierten Schützen **(D)** zu begeben. In der östlichen Halle **(E)** müssen sich Ihre Teams gegenseitig Deckung geben, um sich an den Gegnern vorbei in deren Rücken mogeln zu können.
5. Vernebeln Sie den Nordeingang und belegen Sie den Schützen am Pkw mit Sperrfeuer. Mit dem zweiten Team gelangen Sie so in die Flanke des Schützen **(F)**.

Mission 10



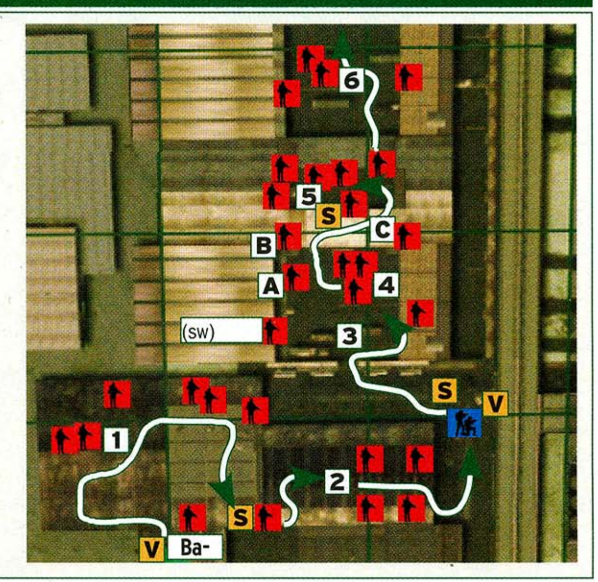
1. Werfen Sie an der ersten Ecke eine Nebelgranate in Richtung Norden, damit ein Team in die Gassen **(A)** östlich vom Startpunkt vordringen kann. Dort patrouillieren die Gegner, warten Sie also an jeder Ecke etwa ein bis zwei Minuten. Schaffen Sie die postierten Gegner mit Flankenangriffen aus dem Weg und greifen Sie zum Schluss die Straßensperre **(B)** von der Nordostecke des Gassenkomplexes an.
2. Bei den Tanks **(C)** teilen Sie die Teams auf. Postieren Sie sich mit einer Gruppe etwas südlich, um von dort Sperrfeuer in Richtung Sandsack **(D)** zu geben. Das zweite Team nutzt die Deckung und stürmt in den Hof zu den verbarrikadierten Rangern hin.
3. Legen Sie Sperrfeuer in Richtung der verschanzten Gegner und bringen Sie Team Charlie zunächst hinter dem blauen Pkw in Position. Danach erledigt das Team im Schutz des grünen Containers die übrigen Gegner. Achten Sie im Westen auf plötzlich auftauchende Zekis **(E)**.





Mission 11

1. Halten Sie die Gegner mit Sperrfeuer unten und sorgen Sie mit Team Charlie (Scharfschützen) für Ruhe. Munitionieren Sie auf, bevor Sie weitergehen.
2. Setzen Sie diesmal beide Vierer-Teams ein, um die Gegner geduckt zu halten. Nur so haben die Scharfschützen aus Team Charlie genügend Spielraum.
3. Die Ruhe im Hof ist trügerisch. Sobald Sie eintreten, erscheint auf der westlichen Empore ein Bazooka-Schütze und links ein weiterer Gegner. Sie müssen hier schnell beide Feuerbereiche abdecken, sonst haben Sie Verluste.
4. Bleiben Sie hinter den Schwellen in Deckung und zerstören Sie mit einer M203-Granate das Gerüst und damit auch die dortigen Gegner. Gehen Sie sofort danach am Wasserturm in Deckung. es tauchen drei Gegner **(A, B, C)** auf.
5. Im nächsten Hof wird es haarig: Halten Sie den Schützen hinter den Schwellen nieder und werfen Sie mit dem zweiten Team eine Granate nach ihm. Gehen Sie anschließend sofort in Deckung und beobachten Sie die Emporen. Wenn Sie dort mit den Schützen fertig sind, schleichen Sie rechts um die Lok, um den verbleibenden Gegnern hinter den Trümmern einzuheizen.
6. Der letzte Abschnitt ist zeitkritisch: Bevor Sie den Durchgang nach Norden passieren, lassen Sie ein Team nach Süden sichern, da dort neue Gegner auf der Empore auftauchen. Währenddessen erledigen Sie den ersten Gegner im nördlichen Hof, spurten zum Schwellenstapel gleich links und werfen zwei Nebelgranaten, um den Hof einzuräuchern. Ignorieren Sie die restlichen Gegner und eilen Sie zum Nordausgang, um das Zielfahrzeug zu markieren.



Silent Hill 4: The Room

Dank unserer Tipps, die auf der normalen Schwierigkeitsstufe erstellt wurden, werden Sie sicher das Ende dieses Albtraums erleben.

Die schwierigsten Rätsel und Stellen

1. Die U-Bahn-Welt

Im ersten Kapitel machen Sie sich zuerst mit Henrys Wohnung vertraut. Am roten Buch unter der Stehlampe können Sie Ihren Spielstand speichern. In der Truhe lagern Sie weniger nützliche Gegenstände, damit Sie in Ihrem Inventar immer genügend freie Slots zur Verfügung haben. Nach einigen Minuten müssen Sie die ersten Kämpfe ausstehen. Achten Sie dabei darauf, Ihre Schläge immer voll aufzuladen und nach einem erfolgreichen Treffer zuerst zurückzuweichen. Es erwarten Sie vorerst keine schweren Rätsel. Lediglich der Weg durch die U-Bahn könnte zur Geduldsprobe werden. Unsere Karte lotst Sie sicher durch die Waggons.

2. Die Wald-Welt

Nachdem Sie Jasper am Waisenhaus die Schokomilch gegeben haben, erhalten Sie einen Spaten. Damit graben Sie kurz vor dem Ende des südöstlichen Pfades bei der handähnlichen Wurzel den Schlüssel für das Waisenhaus aus. Leider können Sie ihn nicht auf dem direkten Weg zum Waisenhaus bringen, sondern müssen durch das Loch am Ende des Pfades in Henrys Wohnung klettern. Dort wird der Schlüssel in der Truhe deponiert, bevor Sie in den Wald zurückkehren. Schlagen Sie sich bis zum Waisenhaus durch und krabbeln Sie erneut durch das Loch. In Henrys Wohnung nehmen Sie den Schlüssel aus der Truhe und begeben sich wieder zum Waisenhaus, das Sie jetzt aufsperren können.

3. Die Wassergefängnis-Welt

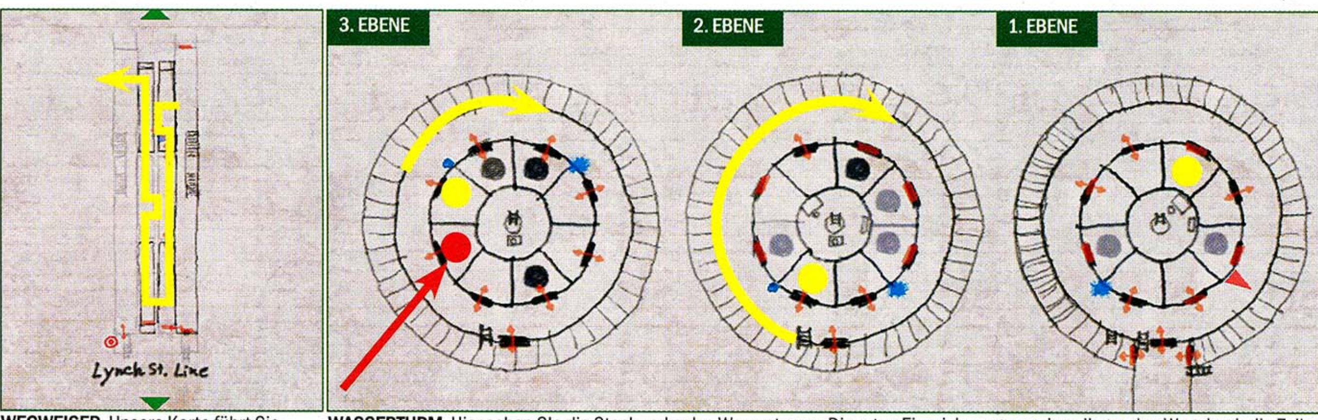
Im drehbaren Gefängnisturm erwarten Sie zwei kleine Rätsel. Zuerst müssen Sie das Loch auf der dritten Ebene finden, durch das Sie durch die beiden anderen Stockwerke nach unten gelangen. Werfen Sie einen Blick auf die Karten der drei Ebenen. Sie erkennen auf der dritten Ebene drei Löcher. Achten Sie darauf, dass die Zellen direkt unter den Löchern verschlossen sind. Letztendlich ist dies nur bei einem Loch der Fall. Springen Sie mehrmals nach unten, bis Sie im Duschraum des Erdgeschosses landen. Unsere Karte hilft Ihnen weiter. Im nächsten Rätsel müssen Sie die einzelnen Ebenen des Turms so drehen, dass die drei Räume mit den Löchern und den blutigen Betten übereinander liegen. Wenn Sie durch die Bullaugen in die Zellen blicken, achten Sie darauf, dass die Betten wirklich blutverschmiert sind und nicht nur eine kleine Pfütze am Boden ist. Benutzen Sie wiederum Ihre Karte, damit Sie die Räume in die richtige Position drehen. Sobald Sie alle Ebenen richtig angeordnet haben, begeben Sie sich in die Zelle mit dem Loch und dem blutigen Bett auf der dritten Ebene und springen nach unten.

4. Die Gebäude-Welt

Am Ende dieses relativ leichten Abschnitts erwartet Sie eine kleine Aufgabe. In der Bar benötigen Sie einen vierstelligen Nummerncode, der sich aus den letzten vier Buchstaben der Telefonnummer der Bar zusammensetzt. Begeben Sie sich durch das Loch in Henrys Wohnung. Dort werfen Sie einen Blick durch die Fenster. Links sehen Sie die Reklametafel der Bar mitsamt Telefonnummer. Zurück in der Bar können Sie die Tür mit dem Code öffnen.

5. Die Wohnungs-Welt

Durchkämmen Sie in diesem Kapitel sämtliche Appartements. In der Wohnung 301 finden Sie hinter den roten Fotos zwei Schlüssel. Mit einem davon sperren Sie Appartement 106 auf, wo Sie den Schlüsselbund des Hausmeisters entdecken, mit dem Sie alle Türen aufsperren können. Sammeln Sie die roten Zettel in den Appartements ein und schieben Sie diese unter Henrys Tür durch. Am Ende des Kapitels ist das Loch in Henrys Badezimmer verschlossen. Wenden Sie dann den Sukkubus-Talisman an dem Fleck an



WEGWEISER Unsere Karte führt Sie sicher zum anderen Bahnsteig.

WASSERTURM Hier sehen Sie die Stockwerke des Wasserturms. Die roten Einzeichnungen weisen Ihnen den Weg durch die Zellen. Anhand der gelben Einzeichnungen erkennen Sie, wie Sie die verschiedenen Ebenen im zweiten Teil des Rätsels drehen müssen.

Allgemeine Tipps

Heilen für lau:

Statt Ihr Inventar zu plündern, reisen Sie zu Henrys Wohnung, wenn Ihnen die Lebensenergie ausgeht. Dort können Sie sich kostenlos stärken, solange das Appartement noch nicht von Dämonen belagert wird.

Eileen heilen:

Sie heilen Eileen, indem Sie eine heilige Kerze in ihrer Nähe aufstellen und abwarten. Je weniger Verletzungen auf ihrem Rücken zu sehen sind, desto besser ist ihre Verfassung. Falls Eileen erst gar nicht verletzt werden soll, lassen Sie die Gute einfach zurück, indem Sie kurz vor ihr wegrennen und dann mit etwas Vorsprung durch eine Tür gehen.

Dämonenaustreibung:

Im Lauf des Spiels versuchen zahlreiche Dämonen, sich in Henrys Wohnung breit zu machen. Hier helfen nur ein heiliges Medaillon oder heilige Kerzen. Das Medaillon rüsten Sie einfach aus – die Kerzen müssen Sie in der Nähe der Dämonen aufstellen. Warten Sie immer neben der Kerze, bis diese ganz heruntergebrannt und der Dämon ausgetrieben ist.

Gegner auf Eis legen:

Den Großteil Ihrer Gegner können Sie mit einem heftigen Tritt ein für alle Mal ausschalten, sobald diese auf dem Boden liegen. Manche Gegner hingegen stehen auch nach zahlreichen Treffern immer wieder auf und belästigen Sie teilweise bis in die letzten Kapitel. In diesem Fall greifen Sie zum Schwert des Gehorsams und fixieren den Untoten damit dauerhaft am Boden. In den Tipps zu den Kapiteln wird erwähnt, wann Sie Ihr Schwert zücken dürfen.

Items:

Sparen Sie Ihre Items. Sobald Sie nicht mehr heilen können, sind Sie froh über jeden Nährstoff-Drink. Außerdem empfiehlt es sich, Munition für schwere Gegner oder Gegnerhorden aufzuheben. Items wie das komplette Golfschlägersortiment packen Sie am besten in die Truhe, damit keine wertvollen Slots im Inventar blockiert werden.

Aufzeichnungen:

Lesen Sie die Aufzeichnungen immer sehr gründlich. Sie enthalten außer Hintergrundinformationen zahlreiche Hinweise darüber, was Henry erledigen muss. Außerdem finden Sie darin oft Codes für Türschlösser.

Die Kettensäge:

Auch im vierten Teil der Grusel-Serie darf die Kettensäge natürlich nicht fehlen. Laden Sie den letzten Spielstand („Eine nagelneue Angst"), den Sie erhalten, nachdem Sie das Spiel durchgespielt haben, und stürzen Sie sich erneut in den Albtraum. Wenn Sie im Wald bei Jaspers Wagen ankommen, suchen Sie die Gegend ab, um unter der Laterne eine Kettensäge zu finden.

der Wand in der Abstellkammer an. Platzieren Sie noch die vier Tafeln in den dafür vorgesehenen Halterungen, um ein neues Loch in Henrys Wohnung zu erschaffen.

6. Die Krankenhaus-Welt

Im zweiten Stock des Krankenhauses durchkämmen Sie die 22 Räume und sammeln ein, was Ihnen in die Finger kommt (wichtig: heilige Kerzen, Heil-Items). Halten Sie dabei Ausschau nach einem Raum mit einer Schlangenstatue und einer versperrten Tür. Nachdem Sie den Schlüssel bei der Statue gefunden haben, befreien Sie sich damit und sperren die verschlossene Tür im Gang auf. Im Raum dahinter erwartet Sie bereits die bezaubernde Eileen.

7.) Die U-Bahn-Welt - 2. Mal

Sie treffen zum ersten Mal auf einen Gegner, der Sie fortan ständig belästigen wird, wenn Sie ihn nicht dauerhaft ruhig stellen. Greifen Sie deshalb zum Schwert des Gehorsams, wenn Sie zum ersten Mal auf die Lady bei den Ein- und Ausgängen der U-Bahn stoßen. Nachdem Sie die Spielzeugkiste in der U-Bahn mit dem Schlüssel aus dem Brief aufgesperrt haben, waschen Sie die Münze daraus in der Spüle in Henrys Wohnung. Da diese mittlerweile von Dämonen belagert wird, sollten Sie zuerst einige dieser unangenehmen Gesellen mit Kerzen oder Medaillons vertreiben. Danach werfen Sie die Münze in den beschmierten Getränkeautomaten am Bahnsteig und erhalten dafür den Mordszeneschlüssel, mit dem Sie den Fahrkartenschalter öffnen können, in dem Cynthia ins Jenseits befördert wurde. Nehmen Sie dort die Zugkurbel an sich, mit der Sie die U-Bahn bei der Rolltreppe bewegen und so eine Tür freilegen können.

8. Die Wald-Welt - 2. Mal

Hier müssen Sie mit der Fackel alle Brunnen des Abschnitts ausleuchten, um verschiedene Puppenteile zu finden, die Sie an der verkohlten Puppe bei den Überresten des Waisenhauses anbringen. Fliehen Sie vor Walter und lassen Sie Eileen am besten beim Waisenhaus zurück, wo sie in Sicherheit ist. Für den brennenden Jasper opfern Sie ein Schwert des Gehorsams.

9. Die Wassergefängnis-Welt - 2. Mal

Das blutige T-Shirt von Andrew müssen Sie in die Blutsuppe in der Badewanne in Henrys Wohnung tunken, um darauf eine Nachricht entziffern zu können. Am Ende des Kapitels treffen Sie auf Andrew. Bleiben Sie während des Kampfes in dem langen Gang und schießen beziehungsweise prügeln Sie so lange auf Andrew ein, bis dieser flach (!) auf dem Boden liegt. Mit einem Schwert des Gehorsams sorgen Sie dafür, dass Sie auch später nicht mehr von ihm bedrängt werden.

10. Die Gebäude-Welt - 2. Mal

Gleich zu Beginn des Kapitels gibt sich Richard die Ehre. Fixieren Sie ihn mit einem Schwert des Gehorsams, sobald er auf dem Boden liegt. Im weiteren Spielverlauf müssen Sie für Ordnung sorgen: Platzieren Sie die Kuchenkerzen auf dem Kuchen in der Küche. Die ausgestopfte Katze packen Sie in den Käfig auf der Theke des Zoogeschäfts. Im Duschraum stecken Sie die Billardkugel ein und legen sie auf den Billardtisch in der Bar. Am Ende einer Gasse entdecken Sie einen Volleyball, den Sie in den Korb mit den Bällen im Sportladen legen. Jetzt können Sie durch die Tür in den Raum, der bisher Kopf stand, gehen. Die Wandmonster besiegen Sie, indem Sie immer nach dem Monster suchen, bei dem ein Treffer Schaden bei allen Monstern verursacht.

11. Die Wohnungs-Welt - 2. Mal

Nachdem Sie mit der Spitzhacke ein Loch in den Gang in Henrys Wohnung geschlagen haben, finden Sie bei Walters Überresten endlich den Schlüssel, mit dem Sie die Ketten an Henrys Tür lösen können. Jetzt befinden sich die Ketten an der Tür des Hausmeisters. Entfernen Sie die Ketten, indem Sie im ersten Stock nach fünf Geistern suchen. Sie finden zwei Untote im Gang und die übrigen in den Appartements 102, 103 und 104.

12. Endkampf gegen Walter

Vor dem Kampf sollten Sie Eileen mit einer Kerze heilen, damit sie langsamer auf das Becken zuläuft. Benutzen Sie die Nabelschnur an dem Monster. Anschließend ziehen Sie die Speere auf einer Seite aus den Körpern. Sammeln Sie vier davon ein und rammen Sie sie in das Monster. Dann schnappen Sie sich die vier Speere auf der anderen Seite. Nachdem Sie alle acht Speere in das Biest gebohrt haben, können Sie Walter verwunden. Beeilen Sie sich, denn je mehr Zeit Sie sich lassen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass Eileen den Kampf nicht überlebt. Falls Sie es sich zutrauen, können Sie mit einem fast leeren Inventar zum Endkampf anrücken und alle acht Speere auf einmal einsammeln, um noch mehr Zeit zu sparen. (te)

The End?

Je nachdem, wie Sie sich während des Spielverlaufs verhalten, ändert sich der Abspann. Hier sind einige Faktoren, die Sie beachten sollten, wenn Sie ein anderes Ende freischalten wollen:

- Eileens Zustand beim Endkampf: Versuchen Sie, Walter zu besiegen, bevor Eileen in das Becken mit den Klingen steigt.
- Die Schwere von Eileens Verletzungen: Wenn Eileen stärker verletzt ist, bewegt sie sich beim Endkampf schneller auf das Becken zu.
- Der Zustand von Henrys Wohnung: Je nachdem, wie dämonenfrei Appartement 302 ist, bekommen Sie einen anderen Abspann zu sehen.

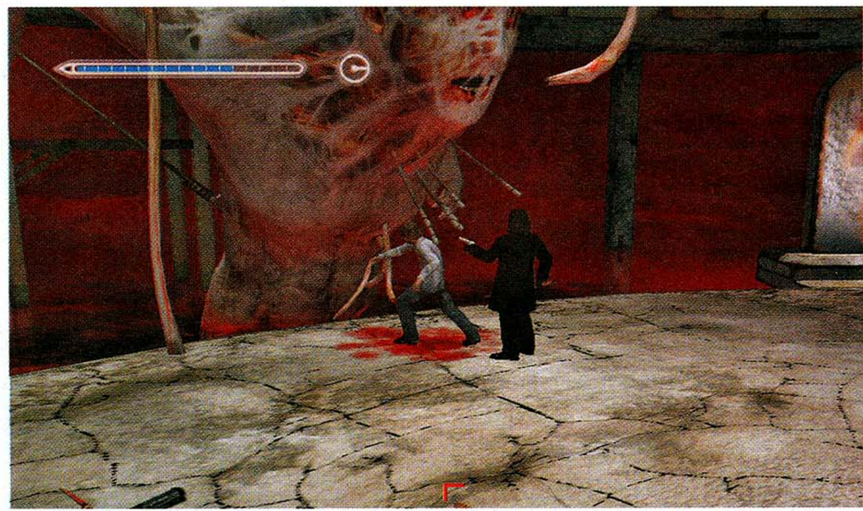
Insgesamt können Sie vier unterschiedliche Endsequenzen freispielen:

1. 21 Sakramente: Eileen überlebt den Endkampf nicht, Appartement 302 wird von Dämonen belagert.
2. Eileens Tod: Eileen überlebt den Endkampf nicht. Appartement 302 ist dämonenfrei.
3. Mutter: Eileen überlebt den Endkampf. Appartement 302 wird von Dämonen belagert.
4. Flucht: Eileen überlebt den Endkampf. Appartement 302 ist dämonenfrei.





WANDMONSTER Versuchen Sie, immer das Monster zu attackieren, bei dem ein Treffer Schaden bei allen Monstern bewirkt. Versuchen Sie möglichst viele Treffer zu landen, nachdem Sie das Monster entdeckt haben.



AKUPUNKTUR Ignorieren Sie Walter zu Beginn des Kampfes und sammeln Sie die acht Speere ein, um sie in Walters Mutter zu rammen. Beeilen Sie sich – die Zeit läuft Ihnen und Eileen davon!

Dawn of War - Multiplayer-Tipps

Dutzende bunte Knöpfe, zig verschiedene Gebäude und rätselhafte Kreaturen, so weit das Auge reicht - und Sie wissen nicht mehr, wo Ihnen der Kopf steht? Was Ihnen die Kampagne für die Space Marines noch halbwegs schonend beibringt, haben wir Ihnen für alle vier Heerscharen zusammengestellt: So schlagen Sie Schlachten.

Allgemeine Tipps

Sicherheitsmaßnahmen

Sie können sich anfangs recht einfach gegen allzu schnelle Widersacher absichern. Der Kommandant ist bei jeder der Fraktionen eine clevere Investition, da er leichte Infanterie zuhauf aufhält. Sorgen Sie außerdem dafür, Ihre Horchposten weiter auszubauen. Mit diesen beiden Maßnahmen werden Sie nicht einfach überrannt – eine Ausnahme bilden die Eldar.

Reparieren statt bauen

Kombinieren Sie Fahrzeuge mit ein paar Ihrer Helferlein, um diese jederzeit reparieren zu können. Obwohl das auch während des Kampfes funktioniert, halten Sie die kleinen Burschen aus dem Kampfgetümmel raus. Verschanzen Sie sie hinter dem nächsten sicheren Horchposten, zu dem Sie sich gegebenenfalls mit den angeschlagenen Gefährten zurückziehen. Passen Sie nur auf, dass Ihnen keiner in den Rücken springt. Wichtig: Die Eldar können keine Vyper und Antigravplattformen reparieren, Illum Zar und Falcon gehen dagegen sehr wohl. Selbst wenn er eher an eine Kreuzung aus Echse und Elefant erinnert denn an ein lebloses Fahrzeug, lässt der Squiggofant der Orks die Prozedur ohne Murren über sich ergehen.

Punkte einnehmen

So verlockend es scheint, es bringt nichts, mehr als eine Einheit auf ein- und denselben Punkt anzusetzen. Der Vorgang beschleunigt sich auch nicht mit wachsender Zahl der Mitglieder. Überlegen Sie sich deshalb genau, ob es sich lohnt, während der Startphase den schwachen Spähern mehr Kameraden zu spendieren. Meist ist es sinnvoller, die Materialien kurz darauf in wehrhaftere Mannen umzusetzen. Achten Sie zudem darauf, dass Ihre Einheiten Punkte mit eben neutralisierten Horchposten nicht automatisch einnehmen. In umkämpften Gebieten stellen Sie Bewacher daneben, denn während eine Einheit das Ziel übernimmt, wehrt sie sich nicht gegen Angriffe.

Unsichtbarkeit

Die Späher haben normalerweise einen Tarnmantel, zumindest als Option. So verhüllt können Ihre Truppen keine Punkte erobern. Sobald der Vorgang beginnt, werden sie sichtbar, da das als Angriff zählt. Es lohnt sich trotzdem, da Sie mit einem billigen Trüppchen viel Verwirrung stiften, wenn Sie sich hinter den feindlichen Linien an schlecht bewachte Ziele wagen.

Sprungfunktion

Sehr praktische Erfindung, um Ziele hinter feindlichen Linien oder an schwer zugänglichen Stellen zu erreichen. Lassen Sie die Widersacher kurz angreifen und springen Sie dann zurück, so passiert Ihrem Trupp nicht viel. Lassen Sie andere Soldaten den Feind frontal stellen und springen Sie über deren Köpfe hinweg – so rollen Sie das Feld von hinten auf. Raketengetriebene Söldner sind zudem auch ohne Sprungkraft recht fix unterwegs.

Minenfelder

Minen sind nur für wenige Krieger unsichtbar und halten nicht sonderlich viel Beschuss aus. Daher ist es eher unwahrscheinlich, dass sich ein Trupp zwischen die Sprengsätze verirrt. Trotzdem sind sie – richtig eingesetzt – ein probates Mittel zur Verteidigung Ihrer Bauten. Nutzen Sie sie als Straßensperre oder an Engpässen, bevorzugt vor weitreichenden Geschützen. Solange die nahenden Truppen noch an den Minen knabbern, heizen Ihre Kanonen schon mal ordentlich ein.

Die richtige Bewaffnung

Flammenwerfer sind ideal, um gegen Fußtruppen ohne Kommandanten voranzukommen. Ihre Einheiten müssen sich nicht lange mit den Gegnern herumschlagen, da diese wesentlich schneller klein beigeben, als wenn Sie normale Schießeisen einsetzen. Die geringe Reichweite ist selten von Nachteil, die meisten Szenarien

ORKS	NAHKAMPF	ENTFERNUNG	EINHEITENSTÄRKE	UPGRADES	GESUNDHEIT	ENERGIE/ANF./ORK/PLATZ
Moschaboyz	48-59	17-21	16	3	450	140/0/4/-
Ballaboyz	38-47	21-26	16	3	450	140/0/4/-
Panzaknakkaz	81-87	26-32	10	6	N/A	260/0/4/-
Sturmboyz	87-106	13-16	15	-	N/A	200/0/4/-
Boss-Mobz	97-118	15-18	11	10	450	400/125/10/-
Mad Dok	63-77	15-19	1	-	200	40710/1
Big Mek	213-282	61-74	1	-	550	190/60/2/-
Ork-Boss	248-303	149-182	1		700	375/125/5/-
Pikk-Up	0	46-56	1	-	905	130/110/0/2
Panzabikes	0	71-87	1	1	1000	145/120/0/2
Killabot	584-716	67-82	1	1	3700	165/380/0/2
Erbeuteter Panza	0	135-165	1	-	4585	190/430/0/3
Squiggofant	3460-4229	1440-1760	1	-	8000	960/1145/0/5



BLOCKADE Die Minen vor den Türmen schirmen die Bauten zum einen vor direkten Angriffen ab, zum anderen halten sie Angreifer davon ab, einfach vorbeizulaufen.



WIRKLICH FIX Mit den Sturmtrupps fliegen Sie über jedes Hindernis hinweg. Mit zwei Sprüngen schicken Sie sie quer über die Karte, wenn es brenzlig wird.



FLÄCHENDECKEND Per Luftangriff über das Orbitalrelais legen Sie Basen kurzerhand in Schutt und Asche.



VERSCHLEIERUNG Die Eldar sind in der Lage, ihr Lager zu tarnen. Ausgerechnet das Hauptgebäude bleibt sichtbar.



DECKUNG In Kratern bekommen Sie einen Verteidigungsbonus, sodass Ihre Mannen länger durchhalten.

spielen auf engem Raum. Plasmagewehre sind eher etwas für Sturmtrupps, da der Schadensbonus auch während des Laufens zählt. Scharfschützen haben eine größere Reichweite als einfache Türme und Horchposten, feuern dafür sehr langsam und sollten immer abseits in der zweiten Reihe stehen. Gleiches gilt für Raketenwerfer, die wirkungsvoll gegen Gebäude und Fahrzeuge, nicht aber gegen Infanteristen sind.

Einheitensteuerung

1. Aufgereihte Kampfeinheiten treten sich gerne gegenseitig auf die Füße. Sammeln Sie nicht Ihre komplette Streitmacht an einem Sammelpunkt. Gerade voluminösere Genossen wie Panzer bleiben des Öfteren hängen und kommen nicht bis zur Front durch. Parken Sie die Kämpfer an der Seite.

2. Standardmäßig spurten Ihre Truppen zum nächsten zugewiesenen Punkt, ohne anzuhalten. Das ist praktisch, wenn Sie schnell vorankommen wollen. Wenig geschickt ist es, wenn Ihr Opponent nicht an Ihnen vorbeikommen sollte oder Sie von verschiedenen Gruppen unterwegs beschossen und schließlich erledigt werden. Ungehen Sie das mit der „a"-Taste oder stellen Sie in den Optionen das aggressive Vorgehen an. Brenzligen Situationen entkommen Sie dann allerdings nur durch einen direkten Marschbefehl mit „v".

Nutzen Sie das Gelände

Auf einigen Karten haben Sie die Möglichkeit, das Gelände zu Ihrem Vorteil auszunutzen. Positionieren Sie Infanterie-Einheiten in Kratern, so haben sie dort Deckung und bekommen einen Verteidigungsbonus. Halten Sie sich dagegen in sumpfigem Gelände so kurz wie möglich auf, da Sie dort schlechtere Angriffs-Chancen besitzen.

Strategie

Im Grunde gehen Sie in den ersten Minuten nach dem Startschuss mit allen Parteien gleich vor: Je nachdem, wie sich die Startaufstellung zusammensetzt, benötigen Sie zwei weitere Arbeiter plus mehrere (drei bis fünf) Aufklärer, um schnell Sektoren zu erobern und mit den Horchposten zu bestücken. Meist bringt es Ihnen einen Vorteil, weiter entfernte strategische Punkte sofort einzunehmen und diese schnell mit Geschütztürmen zu versehen. Wer solche Punkte gleich am Anfang hält, hat den Sieg schon so gut wie sicher in der Tasche.

Die Orks

Was ist das Besondere an Orks?

Dieses grüne Völkchen ist prädestiniert für schnelle, offensive Taktiken. Schwerpunkt sind eindeutig die wehrhaften Fußsoldaten, zumal Sie diese relativ schnell mit allerlei Zubehör aufwerten können. Wenn Sie zu lange zögern, holen andere Parteien mit besseren Technologien auf. Gegen Panzer haben Ihre Abwehrtürme und Infanteristen keinen leichten Stand. Überlassen Sie daher Ihrem Gegner nach Möglichkeit kein Relikt und drücken Sie einigen der Burschen Raketenwerfer in die Hand.

Einheiten

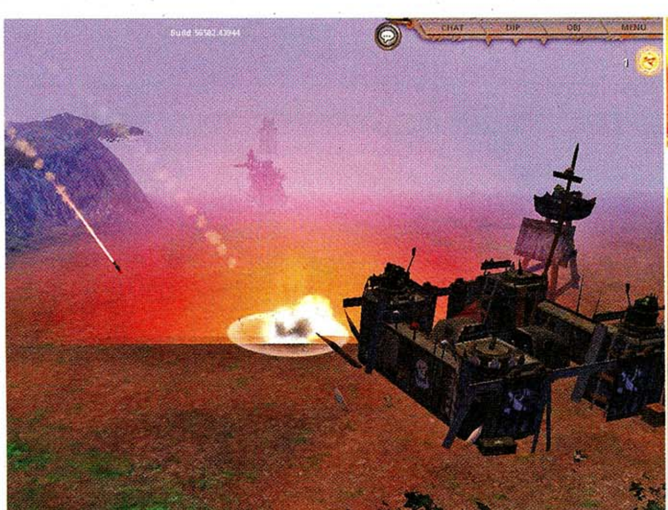
Hier heißt es Masse statt Klasse – tolle Panzer oder ausgefuchste Schöpfungen sind nicht vorhanden, dafür liegt die Mannschaftsstärke generell sehr hoch. Der Obermotz haut ein gutes Stück stärker zu als seine gegnerischen Pendants. Produzieren Sie Ihre Horden wie am Fließband. Diese benötigen Sie ohnehin, da Sie erst ab einer gewissen Bevölkerungsdichte (46) Ihr Hauptquartier überhaupt aufwerten und Fahrzeuge herstellen können. Praktisch ist da der Dok mit seinen Heilkräften, der die Burschen länger am Leben erhält.

Wie sichere ich mich ab?

In jedem Gebäude sind diverse Maschinengewehre installiert, was Ihnen einen etwas besseren Schutz verspricht als bei den anderen Parteien. Sichern Sie heiß umkämpfte Stellen zusätzlich mit den Whaaagh!-Bannern ab. Das erlaubt Ihnen einerseits eine höhere Population, andererseits erhalten Sie dadurch die einzigartige dritte Ressource, die nur bei den Orks existiert.

Ressourcen

Whaaagh! bekommen Sie automatisch zugeschrieben, wenn Sie sich an das oben Genannte halten. Das für einige exklusive Einheiten benötigte Whaaagh! leuchtet nur, wenn Sie das Einheitenlimit nicht voll ausreizen, also immer mehr als genug Banner bauen. Anforderungspunkte sollten dank der wehrhaften Wuselviecher kein Problem sein. Was bleibt, ist die Stromversorgung. Bauen Sie mindestens zwei bis drei Kraftwerke und werten Sie diese auf. Sinn macht auf jeden Fall ein großes Kraftwerk, soweit das auf der Karte möglich ist. Weniger wichtig ist da eine Reliquie – bis Sie die benötigen, ist die Schlacht in den häufigsten Fällen bereits geschlagen.

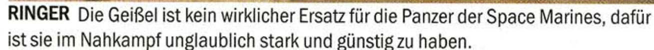


FEUER FREI Die Artillerieangriffe sind reichlich ungenau. Ihr Gegner kann aber – wie hier – das Feuer ohne die passenden Spezialeinheiten überhaupt nicht erwidern.



GIGANTISCH Der Squiggofant ist die stärkste Kreatur im Spiel. Mit Fußtruppen macht er kurzen Prozess und transportiert zudem Einheiten sicher bis zum Schlachtfeld.





RINGER Die Geißel ist kein wirklicher Ersatz für die Panzer der Space Marines, dafür ist sie im Nahkampf unglaublich stark und günstig zu haben.



STURMTRUPP Schicken Sie Kyborgs in großen Gruppen los, da sie unheimlich schnell feuern und für alles die passende Waffe besitzen, aber niedrige Gesundheitswerte haben.

Spezialkräfte der Orks

1. Hier legt der Chef selbst Hand an: Der Big Mek kann reparieren. Das ist zwar keine herausragende Eigenschaft, allerdings ist es häufig praktisch, wenn man in Kampfpausen ein Fahrzeug auf Vordermann bringen kann.
2. Nutzen Sie die Möglichkeit, Einheiten in Gebäuden unterzubringen, um sie bei einem Angriff überraschend einzusetzen. Dann stehen die Kerle wenigstens nicht im Weg rum.
3. Der Squiggofant ist als Transporter ausgelegt und richtet schon im Alleingang immensen Schaden an. Dafür ist er nicht auf engem Gelände zu gebrauchen, da er dann erstens beim nächsten Engpass stecken bleibt und zweitens die Trampeln-Fähigkeit nicht ausspielen kann.
4. An Artillerie gibt es im ganzen Szenario lediglich den Whirlwind und den Erbeuteten Panza, der über Hindernisse und größere Entfernungen hinweg feuern kann. Leider ist letzteres Vehikel ohne Sicht ob der gänzlich fehlenden Treffsicherheit nicht einmal für Sperrfeuer zu gebrauchen und auch seine Feuerkraft haut niemanden von Hocker. Als Unterstützung im Hintergrund ist die Rostlaube trotz alledem Gold wert.

Die Eldar

Eigenheiten der Eldar

Die Eldar sind quasi das Gegenteil der Orks. Sie erbringen erst in höheren Forschungsstufen gute Leistungen, haben dann wenige, spezialisierte Einheiten und benötigen vor allem Anforderungspunkte. Daher sind die Eldar das am schwierigsten zu spielende Völkchen, gerade wenn Ihr Gegenüber schnell angreift und nur auf Zerstörung gespielt wird. Ideal dagegen ist das bei Mehrspielerpartien mit einem Verbündeten, der beispielsweise die Orks lenkt und Ihnen solange die Angreifer vom Leib hält.

Taktik

Ihre Fußtruppen sind allen anderen Rassen unterlegen und auch Ihre Sicherheitsanlagen wie Horchposten und Zusatzgeschütze halten nicht viel aus. Zwar lassen sich diese per Kristallgesang kurzzeitig schützen, aber sobald Sie an mehreren Stellen gleichzeitig angegriffen werden, ist's auch damit vorbei. Zudem ist die Trefferwirkung der Kanonen erbärmlich und reicht schon bei einem einzelnen Anführer nicht mehr aus. Werten Sie daher möglichst schnell Ihr Hauptquartier auf (Kriegsmobilisierung), wobei Sie Fahrzeuge bauen und Ihre Mannen mit höherer Gesundheit segnen. Die schnellen und billigen Panzer sind dann wirklich eine Bedrohung für alle Feinde.

Baumaßnahmen

Da es in der derzeitigen kräftemäßigen Ausrichtung geradezu fatal ist, wenn Sie in die falsche Richtung entwickeln, hier ein kurzer Leitfaden: Prinzipiell bauen Sie zuerst ein bis zwei Kraftwerke und ein Warpportal und erschaffen nebenher mehrere Scouteinheiten, die Sie sofort auf Beutezug aussenden, sowie zusätzliche Helferlein. Nun folgt das Aspekt-Portal, wo Sie die Runenleserin anfordern. Dank des Seelenschreins können Sie nun endlich die Kriegsmobilisierung erforschen und Ihre Spähschreine effektiver gestalten – außerdem setzt dies das Einheitenlimit nach oben. Stellen Sie Ihren Eroberungsgruppen einen Kommandanten zur Seite und erforschen Sie bessere Rüstung und effektivere Waffen – damit werden die Truppen wenigstens etwas schlagkräftiger. Nun wird es Zeit für mehr Warpportale nebst einem Nachschubportal für die schwereren Vehikel.

Besondere Einheiten

1. Der Rat der Seher ist komplett ausstaffiert sowie mit voller Mannstärke im Nahkampf sehr effektiv gegen Infanterie – allerdings dauert es lange, bis die Produktion abgeschlossen ist. In einem hektischen Spiel ist es kaum möglich, so lange zu warten, zumal ja einige Vorarbeit nötig ist.
2. Ähnlich sieht es mit dem Avatar aus, den Sie rufen, nachdem Sie alle Infanterietypen erforscht haben. Dieser kurbelt die Nachschubproduktion an und kann schon allein deswegen das Blatt zu Ihren Gunsten wenden.

Spezialfähigkeiten

Wohl einzigartig ist der Kristallgesang, mit dem sich Ihre Gebäude kurzzeitig schützen lassen. Daneben stehen Ihnen optional die Tarnung

ELDAR	NAHKAMPF	ENTFERNUNG	EINHEITENSTÄRKE	UPGRADES	GESUNDHEIT	ENERGIE/ANF./ORK/PLATZ
Gardist	3-6	7-10	9	–	N/A	120/0/2
Ranger	3-5	99-128	8	–	N/A	195/0/2
Banshee	25-35	6-11	9	–	N/A	200/0/2
Schwarze Khaindar	6-15	39-51	5	–	N/A	240/0/2
Warpspinnen	3-5	31-38	8	–	N/A	240/60/2
Rat der Seher	27-33	20-30	15	15	N/A	240/75/2
Runenprophetin	60-84	22-33	1	–	1750	240/60/-
Avatar	640-660	0	1	–	7545	865/1030/5
Antigravplattform m. Sternenkanone	0	80-94	1	–	800	140/60/1
Antigravplattform m. Laserlanze	0	300-340	1	–	1100	140/105/1
Falcon	0	26-32	1	1	760	115/90/2
Vyper	0	33-41	1	1	760	115/95/2
Phantomlord	540-660	9-11	1	1	2250	135/295/2
Illum Zar	0	70-80	1	1	3485	150/335/3

CHAOS SPACE MARINES	NAHKAMPF	ENTFERNUNG	EINHEITENSTÄRKE	UPGRADES	GESUNDHEIT	ENERGIE/ANF./ORK/PLATZ
Kultisten	7-8	4-5	10	3	N/A	75/0/2
Chaos Space Marines	26-31	15-18	10	4	N/A	200/0/2
Raptoren	38-47	9-11	10	3	N/A	280/0/2
Chaosgeneral	186-227	40-49	1	-	2105	270/90/-
Horror	56-68	81-99	5	-	N/A	300/100/2
Besessene	80-105	0	10	10	N/A	300/100/3
Chaoshexer	149-182	12-15	1	-	1400	150/50/-
Kyborgs	138-169	69-84	4	-	N/A	80/25/4
Blutdämon	468-572	0	1	-	7500	850/1010/-
Chaos Predator	0	131-160	1	3	4635	190/435/3
Chaos Geißel	602-736	135-165	1	-	2320	140/305/3
Chaos Rhino	0	0	1	-	615	95/70/2

ganzer Gebäude – ausgenommen Ihr Hauptquartier – und die Verlegung der Strukturen zu einem anderen Warpportal zur Verfügung. In der Umgebung des Portals werden schließlich Verwundete geheilt, was nicht so flexibel ist wie bei den Space Marines und Orks, aber bei der Verteidigung der Anlage ungemein hilft.

Space Marines

Die Universalgenies

Die Marines sind für alle Situationen gerüstet und besitzen keine besonderen Stärken oder Schwächen. Falls es zu einem Wettrüsten kommt, haben die Jungs allerdings keinen wirklichen Trumpf in der Hand. Zwar ist ein Land Raider schwer zu knacken. Damit Sie nicht mehr zu stoppen sind, schicken Sie aber besser einige voll besetzte Exemplare.

Besondere Einheiten

1. Der Predator ist ein zähes Gefährt, lässt sich mit kräftigerer Bewaffnung ausrüsten und macht innerhalb weniger Sekunden komplette Basen platt. Die Wirkung ist jedoch auf entfernte Objekte beschränkt, schon gegen banale Zweibeiner sieht der Blechkübel im Nahkampf kein Land.

2. Als zweite Artillerie im Spiel kommt hier der Whirlwind zum Zuge. Genauso wenig zielsicher, aber mit minimal weniger Kraft und längst nicht so stabil zieht er gegen das orksche Pendant den Kürzeren.

3. Praktisch sind die Optionen für den Scriptor (Wort des Imperators) und den Oberkommandierenden, der per Orbitalrelais in der Lage ist, einen Luftschlag anzufordern. Spätestens nach dem zweiten Marine-Gespann muss er mit aufs Spielfeld. Er hält ungemein viel aus und sichert Sie mit einer Hand voll Marines gegen die ersten Übergriffe Ihres Widersachers ab.

4. Da die Infanterie das Rückgrat Ihrer Streitmacht ist, lohnt sich der eine oder andere Apothecarius mit seiner Heilfähigkeit. Lassen Sie ihn nur nicht im Kampfgetümmel mitmischen.

Schlachtordnung

Eine taktisch kluge Formation sieht so aus: Platzieren Sie die Marines mit Boltern und Flammenwerfern samt den Angriffspanzern an der Front. Die Fahrzeuge stecken einiges an Treffern weg. Versuchen Sie, das Feuer auf solche stabilen Einheiten zu lenken. Die Raketenwerfer und die Artillerie positionieren Sie dahinter, da diese keine Chance im Nahkampf haben. Spendieren Sie den Truppen jeweils einen Sergeant, sonst geht die Moral zu schnell flöten, gerade gegen Angreifer mit Flammenwerfern. Stärken Sie Ihre Männer mit Zielgenauigkeits- und Gesundheitsverbesserungen, da sie verhältnismäßig wenig kosten und für alle Marine-Squads gelten – geizen Sie generell nicht mit solchen Aufwertungen!

Teleportieren

Mit dem Orbitalrelais teleportieren Sie beliebige Einheiten quer über das Spielfeld direkt an die Front. Die Transportvorbereitungen benötigen einiges an Zeit, weshalb Sie die Reserve am besten vor dem Gemetzel in die Anlage senden. Nebenbei rekrutieren Sie damit Space Marines und Cybots, für die Sie einen automatischen Transportpunkt festlegen können, an dem sie nach der Fertigstellung abgesetzt werden.

Chaos Marines

Besonderheiten

Die Chaos Marines haben einen ähnlichen Entwicklungsbaum wie die normalen Space Marines. Im Endeffekt haben Sie weniger Auswahl an Panzern und die Einheiten sind etwas offensiver ausgelegt. Hier müssen Sie ebenfalls forschen, um das Einheitenlimit zu erhöhen. Da das maximale Limit ziemlich niedrig ist, konzentrieren Sie sich auf die starken Objekte.

Sondereinheiten

1. Der Blutdämon als stärkster Kämpfer lehrt die Feinde das Fürchten. Er belegt fünf Einheitenplätze und vernichtet alles, was kreucht und fleucht. Für ihn müssen Sie einen Ihrer einfachen Anführer opfern. Setzen Sie ihn gegen Soldaten ein, da er sonst kontinuierlich Schaden nimmt. Für den Gegenpart heißt dies: Halten Sie das Monster mit Panzern oder Robotern hin.

2. Einige Stufen kleiner geht es auch: Die Besessenen sind stark im Nahkampf und mit dem Rat der Seher vergleichbar. Kombinieren Sie sie mit den Horrors – diese ergänzen sich ideal.

3. Der Chaosgeneral kann dem Oberbefehlshaber nicht das Wasser reichen, dafür ist der Chaoshexer sehr ausbaufähig und besitzt einen effektiven und universell einsetzbaren Angriffszauber.

4. Die Kyborgs sollten Sie unbedingt aufstocken, bevor Sie sie an die Front schicken. Die Biester richten in kurzer Zeit sehr viel Schaden an, was sie in größeren Rudeln brandgefährlich macht, obwohl sie nicht viel aushalten.

Basenbau

In der Aufbauphase zählen vor allem die Anforderungspunkte. Erst für die Maschinenherstellung benötigen Sie viel Energie. Wenn Sie gleich drei Kraftwerke bauen, sollten Sie bis dahin genug auf Vorrat haben und erhöhen die Leistung dann erst. Die Dämonengrube ist lediglich für den Blutdämon und die Kyborgs nötig und kann daher lange Zeit außen vor bleiben – vorausgesetzt, Sie benötigen die Teleportationsfähigkeit nicht. Bauen Sie Ihre Basis zügig zu einer Entweihten Zitadelle um. In der Chaos-Rüstkammer stählen Sie wie bei den Space Marines das Fußvolk mit diversen Verbesserungen, die ebenfalls günstig zu haben sind.

SPACE MARINES	NAHKAMPF	ENTFERNUNG	EINHEITENSTÄRKE	UPGRADES	GESUNDHEIT	ENERGIE/ANF./ORK/PLATZ
Scout-Marine-Trupps	5-6	6-10	4	2	250	90/0/1
Space-Marine-Trupps	25-31	15-18	9	4	N/A	200/0/2
Strumtrupps	38-47	9-11	9	-	N/A	200/0/2
Terminatoren	137-168	22-27	8	2	N/A	340/100/4
Sturm-Terminator	110-135	0	8	-	N/A	340/100/4
Oberkommandierender	260-318	40-49	1	-	2300	260/85
Scriptor	86-120	34-41	1	-	2000	245/80
Apothecarius	25-31	0	1	-	200	45/15
Rhino Transport	0	0	1	-	500	75/70/2
Land Speeder	0	157-188	1	-	1050	150/130/2
Cybot	324-396	25-35	1	1	3880	170/405/2
Hellfire-Cybot	0	19-23	1	1	2005	120/275/2
Whirlwind	0	135-165	1	-	1000	145/380/2
Predator	0	138-165	1	3	4820	190/455/3
Land Raider	0	96-116	1	-	4990	470/555/5

Pharaoh

Begleitend zur umfangreichen Vollversion auf der aktuellen Heft-CD und -DVD: Mit unseren Grundlagen-Tipps führen Sie Ihre Sippe schnell zu Erfolg und Ruhm. Auf dass Ihre Herrschaft lang und erfolgreich sei!

Spielstrategien

Grundlagentipps

Befriedigen Sie nach und nach die Bedürfnisse der Bürger. Als Erstes benötigen die Menschen Wasser, dann Nahrung, dann Geschirr usw. Beliefern Sie ein Haus zuerst mit Geschirr und Luxusgütern, wird es trotzdem auf der untersten Stufe bleiben, weil Wasser und Nahrung fehlen.

Gebäude wie Minen, Arbeiterlager, Produktionsstätten und Ausbildungsstätten für den Unterhaltungssektor errichten Sie möglichst nicht in direkter Nachbarschaft zu Häusern, anderenfalls stagniert die Entwicklung des Wohngebietes.

Händler kommen nur dann in Ihre Stadt, wenn sie über eine Straße zu ihr gelangen können. Sonst ziehen sie auf der Hauptstraße an der Stadt vorbei. Liegt Ihre Stadt auf der anderen Seite eines Flusses, müssen die Fährhäfen unbedingt mit ausreichend Angestellten besetzt sein.

Wenn Sie Nahrungsmittel importieren wollen, achten Sie darauf, dass Ihre Lagerhäuser diese Waren auch annehmen. Bei der automatischen Grundeinstellung werden Lebensmittel grundsätzlich abgelehnt. Ändern Sie „Nicht annehmen" in „Alles annehmen".

Wasserversorgung

Ziehbrunnen

Ziehbrunnen sind zwar billig und benötigen keine Arbeiter, decken aber nur die Wasserversorgung eines Gebietes von 2 x 2 Kacheln. Dagegen beschäftigen Springbrunnen mehrere Einwohner, die die umliegenden Häuser in einem Radius von 6 x 6 Kacheln mit Wasser beliefern.
In der Wüste gibt es kein Grundwasser. Stellen Sie daher in geeigneten Abständen Springbrunnen auf und vergessen Sie nicht: Sie können sowohl Brunnen als auch Springbrunnen nur auf Gras errichten, in der Wüstenlandschaft weitab des Nils kann kein Wasser aus der Erde gewonnen werden.

Nahrungsmittelversorgung

Gefühle gehen durch den Magen

Die Einwohner können sich zwar für eine kurze Zeit von den Nahrungsmitteln ernähren, die sie nahe des Nils finden. Wenn sie nicht mit ausreichend Getreide oder Fleisch versorgt werden, verlassen sie die Stadt.

Ausgewogene Ernährung

Je unterschiedlicher die Nahrungsmittel sind, desto ausgewogener ist die Ernährung Ihrer Einwohner. Stellen Sie daher sicher, dass Sie genügend Farmer und Jäger beschäftigen. Von Silos aus werden die Lebensmittel an Basare verteilt, von wo eine Händlerin Nachbarhäuser versorgt.

Basar-Zugang

Achten Sie darauf, mit den Basaren eine flächendeckende Versorgung zu erreichen. Übrigens: Erhalten die Bürger regelmäßigen Besuch von der Basar-Dame, sind sie nicht so anfällig für Malaria oder andere Krankheiten.

Warum verliere ich einen Teil meiner Ernte?

In manchen Szenarien werden Sie keine Möglichkeit haben, Tiere zu erlegen. Da die Getreideernte jedoch nur einmal im Jahr erfolgt, kurz bevor der Nil über die Ufer tritt, müssen Sie für die Trockenzeit genügend Nahrungsmittel speichern. Werden zur Erntezeit weniger Silos betrieben, als Ernte eingefahren werden kann, verlieren Sie das überschüssige Getreide! Bauen Sie also lieber ein Silo mehr, als sie benötigen.

Arbeit

Sorgen Sie für genügend Arbeitskräfte

Fast jedes Gebäude benötigt Angestellte, um zu funktionieren: Springbrunnen brauchen Wasserträger, die Basare Händlerinnen und die Senatsgebäude benötigen Steuereintreiber. Der Idealzustand ist, dass auf jeden Arbeiter genau ein Arbeitsplatz kommt. Doch die Realität sieht anders aus: Entweder gibt es zu wenig Arbeitsplätze oder zu wenig Arbeiter.

Besser zu viele Arbeiter als zu wenige

Dabei ist ein Mangel an Arbeitsplätzen immer besser als ein Mangel an Arbeitskräften. Wollen Sie einen Industriezweig ausbauen oder einen neuen aufbauen, sind im Falle eines Überschusses an Arbeitskräften sofort Helfer zur Stelle. Haben Sie dagegen mehr Arbeitsplätze als Arbeiter, funktionieren Gebäude nicht oder sind nur teilweise einsatzbereit. Besonders bemerkbar macht sich das, wenn Feuerwachen und Architektenbüros nicht voll einsatzfähig sind. Denn dann stürzen viele Gebäude ein oder ein Feuer breitet sich über die ganze Stadt aus. Achtung: Eine Arbeitslosenquote von 30 % und mehr veranlasst die Einwohner, in Scharen Ihre Stadt zu verlassen. Eine Rate von 10 - 20 % ist also optimal.

Industrie

Unterschiedliche Verhältnisse

Das optimale Verhältnis von rohstofffördernden und weiterverarbeitenden Werkstätten gestaltet sich unterschiedlich. Eine Tongrube liefert zum Beispiel genügend Lehm für zwei Geschirrwerkstätten, eine Gerstenfarm versorgt genau drei Brauereien und eine Schilfsammelstelle liefert ausreichend Material für vier Papyrushersteller.

Legen Sie Industriezweige still, wenn ...

... diese zurzeit nicht benötigt werden. Denken Sie daran, immer etwas mehr Rohstoffe zu fördern und zu verarbeiten, als Sie benötigen. Der Pharao verlangt oft größere Mengen, die anderenfalls dann vielleicht nicht auf Lager sind. Haben Sie allerdings von einem Rohstoff mehrere tausend Einheiten in Warenhäusern gelagert, können Sie den Industriezweig vorübergehend stilllegen und die Arbeitskräfte woanders einsetzen.

Handel

Vom Tellerwäscher zum Millionär

Der Export von Gütern macht Sie steinreich! Steuern sind schnell und leicht gemachtes Geld, da Sie lediglich Senatsgebäude aufstellen müssen. Der Handel mit anderen Städten bringt Ihnen jedoch wesentlich mehr Geld ein. Grundsätzlich lassen sich fertige Produkte wie Bier, Leinen oder Papyrus zu einem erheblich höheren Preis verkaufen als Rohstoffe.

Import von Rohstoffen?

Können Sie selbst benötigte Produkte nicht herstellen, lohnt sich oft der Import von Rohstoffen, die Sie dann zu den gewünschten Produkten weiterverarbeiten können. Denn der Preisunterschied von Rohstoff zu Produkt liegt pro Einheit bei mindestens 100 Deben. Manchmal lohnt sich der Import von Rohstoffen auch, wenn Sie Arbeitskräfte für andere Gebäude benötigen oder einfach keinen Platz zum Bauen haben.

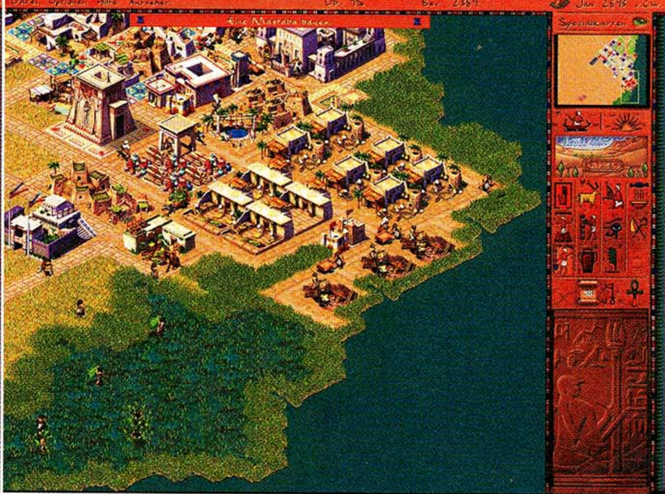
Geld

Geld macht glücklich

Alles, was Sie in Ihrer Stadt bauen, kostet Geld und je mehr Sie davon haben, desto mehr steigt auch Ihr Ansehen beim Pharao und die Wohlstandswertung. Geld nehmen Sie ein, indem



DAS SCHLÄGT AUF DEN MAGEN Fahren Sie mehr Ernte ein, als die Silos fassen können, so gehen die übrigen Nahrungsmittel in den Fluten des Nils unter.



SCHÖNE AUSSICHT Im Industrieviertel will niemand leben. Doch es darf auch nicht zu weit weg liegen – denn laufen wollen die Einwohner auch nicht allzu weit.

Sie Steuern eintreiben, Waren exportieren oder Gold schürfen. Hin und wieder schenkt Ihnen der Pharao sogar etwas, wenn Sie seine Forderungen erfüllen.

Eine Spende vom Pharao

Zu Anfang jeder Mission erhalten Sie eine bestimmte Menge Geld. Schreiben Sie rote Zahlen, hilft Ihnen der Pharao noch einmal mit einer weiteren Finanzspritze. Doch danach ist Schluss. Überschreiten Sie dennoch den Kreditrahmen von 5.000 Deben, können Sie nichts weiter tun, als abwarten und hoffen, dass Goldminen nicht einstürzen oder die anderen Geldquellen versiegen.

Unterhaltung

There is no business like showbusiness

Immer nur arbeiten und schuften macht die Einwohner lustlos und träge. Ihr unaufhörliches Bedürfnis nach Unterhaltung stillen Sie am besten, indem Sie an fast jeder Ecke eine Schaubude aufstellen. Diese Form des Zeitvertreibs reicht für eine Stadt von etwa 600 bis 800 Einwohnern. Danach verlangen Sie schon bald nach Musikpavillons und den ganz großen Pavillons. Berücksichtigen Sie dies bei der Stadtplanung.

Die Entertainer müssen ausgebildet werden

Ab einer Stadtgröße von etwa 1.000 Einwohnern fordert die Bevölkerung Zugang zu allen Unterhaltungsgebäuden. Bevor Musikpavillons betrieben werden können, müssen sowohl Jongleure als auch Musiker in Schulen herangebildet werden, für Musikpavillons zusätzlich Tänzer.

Bildung

Bildung erhöht die Lebensqualität

Die Ägypter wissen, dass die Aus- und Weiterbildung der Weg zu einem besseren Job ist. Sie möchten ihre Kinder in die Schule schicken und sich selbst in Büchereien Wissen aneignen. Für beide Einrichtungen benötigen Sie Papyrus.

Stellen Sie genügend Schreiberschulen auf

Eine Schreiberschule kann die Kinder von etwa 800 Einwohnern unterrichten. Damit aber auch jedes Haus von einem Lehrer besucht werden kann, sollten Sie über die Stadt verteilt mehrere Schulen aufstellen.

Importieren Sie Papyrus und Schilf, wenn nötig

In manchen Missionen bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als Papyrus oder Schilf zu importieren. Bleibt der Zugang zu Bildungsstätten verwehrt, können sich die Häuser nicht weiterentwickeln.

Religion

Schenken Sie Göttern Ihre volle Aufmerksamkeit

Insgesamt 15 Gottheiten bestimmen über Gedeih oder Verderb Ihrer Stadt. Widmen Sie ihnen Tempel und Schreine und feiern Sie Feste zu ihren Ehren. Bei guter Laune lassen sie den Nil besonders hoch ansteigen, verbessern die Attraktivität der Gegend und heben die Moral im Kampf.

Wieso ist meine Schutzgottheit immer verärgert?

Es gilt vor allem die 5 Hauptgötter Osiris, Ptah, Bast, Seth und Ra zufrieden zu stellen. In jeder Mission gibt es eine Schutzgottheit, die mehr Aufmerksamkeit von Ihnen verlangt als die anderen Götter. Achten Sie also darauf, diese nicht zu verärgern. Bis zu einer Einwohnerzahl von etwa 1.500 reicht jeweils ein Tempel für jede Gottheit – und für die Schutzgottheit 2 Tempel.

Je mehr Tempel, desto besser

Wenn Sie feststellen, dass sich die Götter durch Feste nicht mehr zufrieden zu stellen sind, dann errichten Sie, wo immer Sie können, Schreine und neue Tempel. Achten Sie jedoch darauf, keine Gottheit zu bevorzugen außer die Schutzgottheit. Haben Sie doch einmal den Zorn eines Gottes auf sich gezogen, müssen Sie mit Malariaplagen und brennenden Lagerhäusern rechnen.

Krieg

Eine kleine Warnung vom Militär-Aufseher

Bevor eine fremde Armee in Ihre Stadt eindringt, erhalten Sie eine Warnung vom Aufseher des Militärs. Er teilt Ihnen mit, wann die feindlichen Truppen einfallen werden, sodass Sie sich entsprechend darauf vorbereiten können.

Bogenschützen nach hinten!

Im Kampf gegen die Armeen stehen Ihnen drei verschiedene Bodentruppen zur Verfügung. Die Bogenschützen sind leicht gepanzert und an der Front unbrauchbar. Positionieren Sie sie in sicherer Entfernung. Die Infanteristen kämpfen zusammen mit den Wagenlenkern in den vordersten Reihen. Möchten Sie die gegnerischen Linien durchbrechen, setzen Sie vor allem die Wagenlenker ein. Sie sind viel stärker als die Soldaten.

Achten Sie auf die feindlichen Transporterschiffe

Nicht nur auf dem Land, sondern auch auf See finden Kriege statt. Die feindlichen Kriegsschiffe kommen meist zusätzlich mit Transportern, in denen sich Bodentruppen befinden. Versuchen Sie mit den eigenen Kriegsschiffen schnell die Transporter zu erledigen, da Sie nie vorraussehen können, wo die Truppen anlanden.

Verteidigen Sie sich mit Mauern und Türmen

Befinden Sie sich in einer Grenzstadt Ägyptens, die oft angegriffen wird, lohnt sich als zusätzliche Verteidigungsmaßnahme der Bau von Mauern und Türmen. Auf den Mauergängen patrouillieren Wachen und wehren Angreifer mit Pfeilen ab. Doch selbst Mauern und Türme halten einer großen Armee nicht lange stand.

Gesundheit

Gesunde Arbeiter sind produktive Arbeiter

Die beste Strategie, die Ägypter gesund zu halten, ist, ihnen genügend Nahrung zur Verfügung zu stellen und jedem Wohnviertel Zugang zu einem Arzt, einer Apotheke, einer Zahnarztpraxis und einem Einbalsamierer zu verschaffen.

Kriminalität

Glückliche Einwohner begehen keine Verbrechen

Hauptfaktoren für eine gute Stimmung unter den Bürgern und eine stabile Wachstumsrate sind große Nahrungsvorräte, Arbeitsplätze, ein niedriger Steuersatz und hohe Löhne. Bietet Ihre Stadt solch ein Umfeld, zieht sie viele Einwanderer an und macht sie rundum zufrieden.

Warum werden meine Steuereintreiber überfallen?

Knappe Nahrungsvorräte, hohe Steuern und gekürzte Löhne lassen die Kriminalitätsrate in die Höhe schnellen: Steuereintreiber werden regelmäßig überfallen, Bürger fühlen sich nicht mehr sicher und Häuser entwickeln sich zurück.

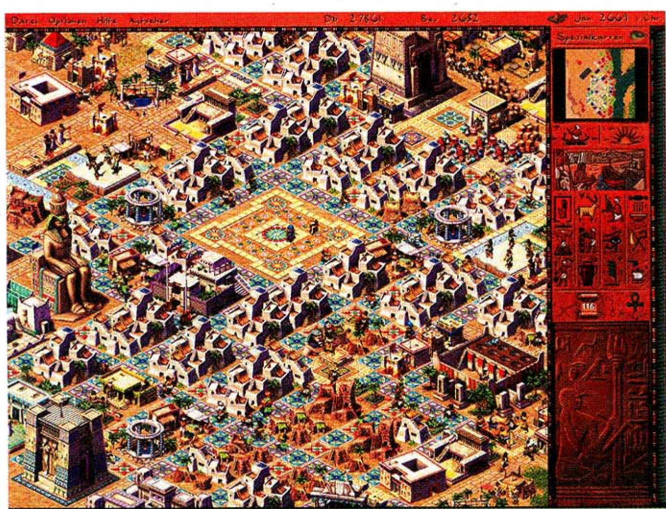
Errichten Sie Gebäude mit vielen Angestellten

Hohe Steuern können einfach herabgesetzt und niedrige Löhne erhöht werden. Wurde die Kriminalität durch Arbeitslosigkeit verursacht, hilft es, Gebäude mit hohen Angestelltenzahlen wie z. B. ein Pavillon oder ein Arbeiterlager zu errichten. Sie werden sofort besetzt und verringern damit die Arbeitslosenzahl in kürzester Zeit.

Spezialkarte

Spezialkarten

Die Spezialkarte ist unverzichtbar für die Städteplanung. Sie zeigt die Stadt unter Berücksichtigung bestimmter Kriterien: Risiken wie Feuer, Kriminalität, Malaria, Krankheit und Schaden, die Wasserversorgung usw. Verschiedene Säulen zeigen an, wie die Bedingungen für die Gebäude und Bewohner sind. Zu Anfang einer Mission geben die Spezialkarten noch wenig Aufschluss, da die meisten Gebäude noch nicht oder nur teilweise besetzt sind. Wenn der Aufse-



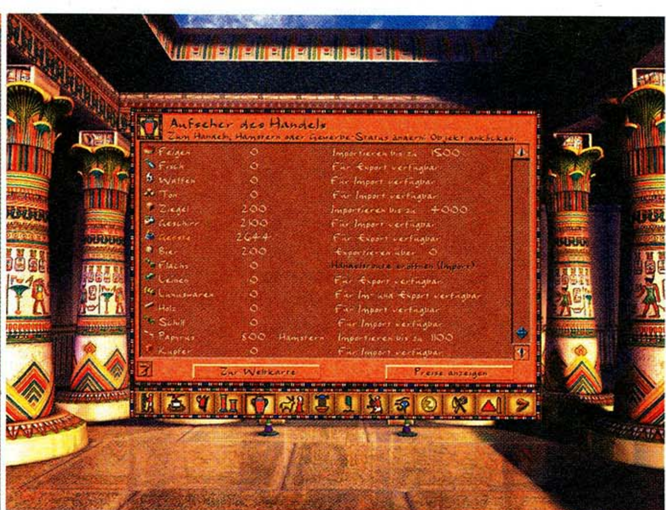
WOHNVIERTEL Ihre Einwohner fühlen sich nur wohl, wenn Sie ihnen mit allen möglichen Annehmlichkeiten wie Gesundheitseinrichtungen aufwarten.



FEUER FREI Greifen Sie die feindlichen Transporterschiffe an. Sie dürfen auf keinen Fall an das Ufer gelangen. Sonst verwüsten die Bodentruppen die ganze Stadt.



DURSTLÖSCHER Träger beliefern die Häuser regelmäßig mit Wasser. Befinden sich in einem Gebiet nur niedrige Säulen, sollten Sie dort eine weitere Zisterne errichten.



ENTWICKLUNGSHILFE Ohne Zugang zu einem Gericht und einer Schreiberschule können sich diese Häuser nicht verbessern. Doch leider ist kein Platz mehr dafür.

Men-nefer

Es hilft nichts: Um die Monument-Wertung zu erfüllen, bauen Sie eine Mastaba. Die Ziegel dafür importieren Sie.

Bauen Sie genügend Kichererbsenfarmen

1. Das fruchtbare Land am Ufer des Nils sollte richtig genutzt werden, damit weder Überschüsse noch Defizite zustande kommen. Acht Kichererbsenfarmen und eine Gerstenfarm versorgen 1.500 bis 2.000 Menschen optimal. Vergessen Sie nicht, mindestens drei Silos für die Ernte aufzustellen und zwei Brauereien für die Gerste zu bauen.

Die Herstellung von Papyrus öffnet die Handelswege

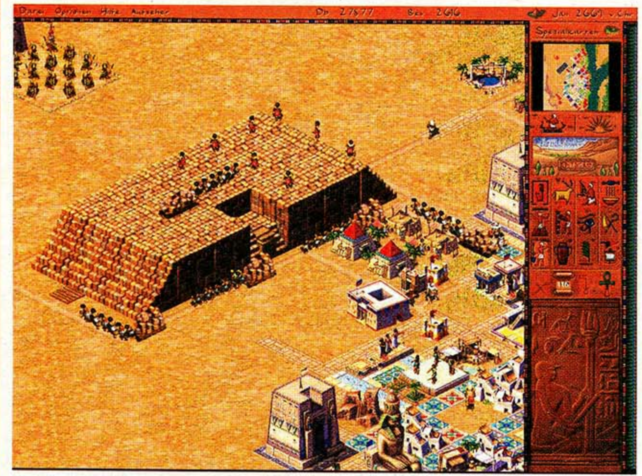
2. Damit Sie den Handel mit anderen Städten vom Pharao genehmigt bekommen, müssen Sie anfangen, Papyrus herzustellen. Für die gesamte Mission reichen übrigens eine einzelne Schilfsammelstelle und vier Papyrushersteller vollkommen aus.

Wo bekomme ich die Ziegel für die Mastaba her?

3. Um die Monument-Wertung zu erfüllen, müssen Sie eine Mastaba bauen. Errichten Sie am Rand der Stadt zwei Mauergilden und zwei Arbeiterlager und legen Sie den Grundstein für die Mastaba. Achtung: Sie können die Ziegel nicht einfach selbst herstellen und müssen sie daher aus anderen Städten importieren. Damit Sie den Überblick nicht verlieren, sollten Sie im Handelsmenü eine kleine Stückanzahl einstellen, z. B. „Importieren bis 1.200 Stück".

Halten Sie immer etwas Gerste auf Lager

4. Vergessen Sie nicht, immer ein wenig Gerste auf Lager zu haben, da der Pharao ab und zu danach verlangt.



SKLAVENARBEIT Die Steinzieher schaffen für eine mittlere Mastaba 28.000 Ziegel vom Warenhaus zur Baustelle. Sorgen Sie für genügend Arbeiterlager.

Timna

In diesem Szenario bekommen Sie es zum ersten Mal mit feindlichen Angreifern zu tun. Bereiten Sie sich darauf vor.

Fördern Sie Kupfer

1. Machen Sie sich in Timna die Bodenschätze zunutze. Zu Anfang verlangt der Pharao nach größeren Mengen Kupfer, später nach Edelsteinen und schließlich nach Geld. Da Sie eine Königreich-Wertung von 70 erreichen müssen, sollten Sie sehr genau darauf achten, jede Forderung schnellstmöglich zu erfüllen.

Bauen Sie ein Arbeiterviertel in der Nähe der Minen

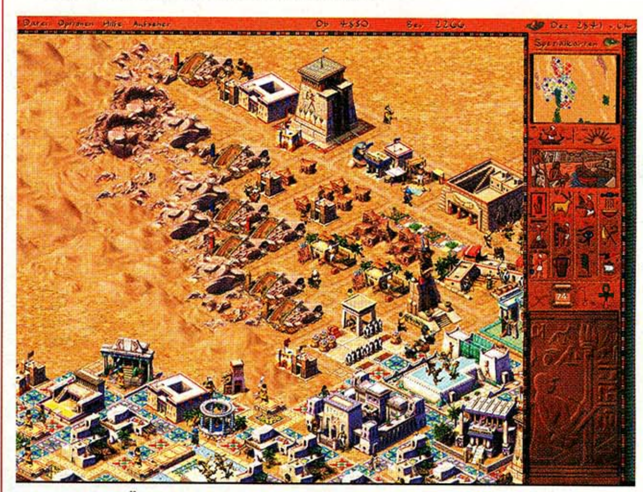
2. Die ersten Gebäude, die Sie errichten sollten, sind demnach Minen. Am besten eignet sich dafür die Hügelkette oberhalb des Sees im Westen der Karte. Da dort zu wenig Platz ist, um viele Minen aufzustellen, sollten Sie gut planen. Eine Edelsteinmine, zwei Kupferminen und zwei Goldminen sollten dort mindestens Platz finden. Damit die Minen auch genügend Angestellte haben, sollten Sie eine Art Arbeiterviertel in ihrer Nähe bauen.

Machen Sie sich auf den Angriff einer feindlichen Armee gefasst

3. Zum ersten Mal begegnen Sie feindlichen Armeen. Sie werden zwar meist ein Jahr im Voraus gewarnt, doch nach der Waffenproduktion müssen die Soldaten auch erst einmal gedrillt werden – und das erfordert Zeit, die Sie vielleicht nicht haben. Errichten Sie daher möglichst früh eine Waffenschmiede und einen Drillplatz. Mit den regelmäßig einfallenden Armeen wird ein Infanteristen-Fort leicht fertig. Achten Sie nur darauf, dass gefallene Soldaten durch neue ersetzt werden.

Wie kann ich die Ernährung der Einwohner sicherstellen?

4. Importieren Sie ab einer Anzahl von 1.000 bis 1.500 Bürgern Kichererbsen. Die Strauße allein reichen bei weitem nicht aus.



TAGEBAU AUF ÄGYPTISCH Es finden sich immer ein paar Einwohner, die in die Arbeiterhütten einziehen und dann auch noch schön brav in den Minen arbeiten.


COMPUTEC MEDIA
Die besten Spiele 2004 im Überblick!
SPIELE EINKAUFSFÜHRER 2004
W
E
S
WISSEN, WO'S LANGGEHT IM SPIELE-DSCHUNGEL:
• SATTE 200 SEITEN
• 10 VOLLVERSIONEN AUF DVD
• TIPPS & TRICKS-KOMPENDIUM: 1.000 SEITEN PDF
• JETZT AM KIOSK FÜR NUR € 7,99
PC Games
Wissen, was gespielt wird
SONDERHEFT
10 KOMPLETTE SPIELE AUF DVD
PLUS über 10.000 Tipps & Tricks
SPIELE EINKAUFSFÜHRER 2004
Caesar III
Carcassonne
Empire Earth
Der erste Kaiser
Ground Control
No One Lives Forever
Tennis Masters Series 2003
Das Ding
Herrscher des Olymp
PLUS Die besten SPIELE 2004
HARDWARE-RATGEBER
Weiches Zubehör den Spielspaß optimiert
DA LACHT DER GELDBEUTEL
Die lukrativsten Schnäppchen
WEIHNACHTS-EINKAUFSTIPPS
Kommende Hits und schicke Sondereditionen

her zum ersten Mal keinen Mangel an Arbeitern mehr meldet, fangen Sie an, regelmäßig in die Spezialkarten zu sehen. Denn dort lässt sich für jedes Problem die Ursache lokalisieren. Bleibt ein Wohnviertel in der Entwicklung zurück, kann es an unzureichendem Wasser oder dem fehlenden Zugang zu einem Tempel liegen.

Wertungen

Gute Wertungen sind ein Indikator für den Erfolg
Der Pharao misst den Erfolg Ihrer Stadt anhand von vier Bewertungskriterien: Kultur, Wohlstand, Monument und Königreich. Die Kulturrate steigt, wenn Sie Tempel bauen, Bildungsstätten errichten und ausreichend Unterhaltung bieten. Luxuriöse Häuser und reichlich Geld in der Stadtkasse steigern die Wohlstands-Wertung. Die Monument-Wertung wird daran festgemacht, wie viele Monumente in welcher Größe gebaut und welche Grabbeigaben gemacht werden. Eine Steigerung der Königreich-Wertung erreichen Sie, indem Sie dem Pharao die geforderten Güter vor Ablauf des Zeitlimits liefern. Auch Geschenke von Ihrem Privatgehalt stimmen ihn wohlwollend. Achtung: Sinkt die Königreich-Wertung auf null, marschieren die Truppen des Pharaos ein, um Ihre Stadt einzunehmen.

Pharao

Forderungen des Pharao rechtzeitig zu erfüllen
Der Pharao fordert in unregelmäßigen Abständen Güter an. Für die Bereitstellung haben Sie in der Regel 12 bis 24 Monate Zeit. Vorausplanen lohnt sich, errichten Sie früh mindestens eine Produktionsstätte für jeden Rohstoff und jede Werkstätte. Wenn Sie erst nach Erhalt der Meldung anfangen, die Produktion in Gang zu bringen, haben Sie schlechte Karten. Denn Sie müssen erst Geld für die Gebäude erwirtschaften, einen geeigneten Standort suchen, Einwanderer anlocken und mit ihnen Arbeitsplätze besetzen.

Verärgern Sie den Pharao nicht
Oft gewährt Ihnen der Pharao bei Aufträgen mit einer Frist ab 12 Monaten jedoch noch einen Aufschub über weitere 12 Monate. Die Königreich-Wertung bleibt dann jedoch unverändert. Liefern Sie die geforderten Waren gar nicht, sinkt sie. Steht sie bei null, schickt der seine Truppen.

Wohnviertel

Bauen Sie keine langen Häuserreihen!
Große und luxuriöse Häuser bilden sich nur aus vier einzelnen Häusern. Reihen von 2 x 4 Kacheln oder 2 x 8 Kacheln eignen sich ideal für das Wohnviertel. Bauen Sie längere Reihen, kommen die Angestellten nicht mehr so leicht an jedes Haus. Die Einwohner fühlen sich wohl, wenn ihnen jede erdenkliche Einrichtung zugänglich ist.

Lassen Sie genügend Platz für große Gebäude
Tempel, Gerichtsgebäude und Pavillons benötigen 3 x 3 Kacheln, müssen aber trotzdem mitten in der Stadt aufgestellt werden. Fällt Ihnen erst später auf, dass Sie alles zugebaut haben, ist es schwierig, einfach ein anderes Gebäude abzureißen. Denn sonst ist die Gefahr groß, dass Sie den Zugang zu einem anderen Gebäude verhindern.

Behbeit

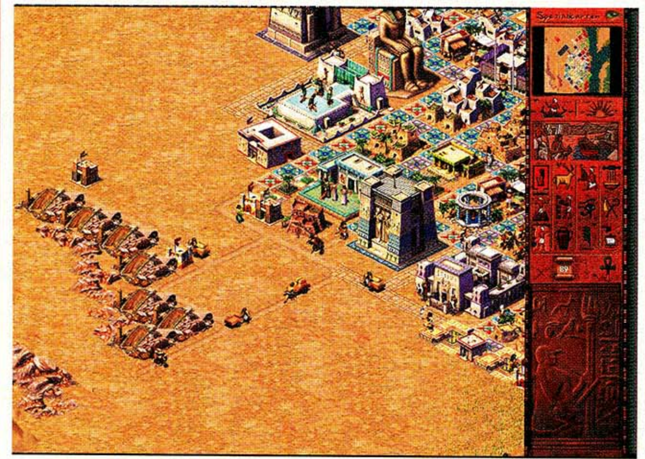
Bauen Sie mehr als ein halbes Dutzend Goldminen und bewaffnen Sie sich, um für Ruhe auf dem Wasser zu sorgen.

Je kürzer die Transportwege, desto mehr Gold
1. Beginnen Sie im unteren Teil der Karte mit dem Bau von sieben bis acht Goldminen und setzen Sie den Dorfpalast möglichst nahe an das Minenviertel. Auf diese Weise sind die Transportwege kurz und Sie kommen schneller an das Gold.

Für Fischereien ist in Behbeit zu wenig Platz
2. Fische eignen sich in Behbeit nicht als Hauptnahrungsmittel. Zwar können Sie am Ufer des Nils Fischereien aufstellen, doch bleibt Ihnen neben der Werft, einem Dock für den Handel und zwei Kriegshäfen zu wenig Platz. Halten Sie sich lieber an das Ackerland und errichten Sie dort fünf Gerstenfarmen und neun Kichererbsenfarmen.

Der Pharao ist anspruchsvoll
3. Die Forderungen des Pharao sind ziemlich happig: Neben über tausend Einheiten Bier verlangt er sogar noch größere Mengen an Geschirr und Fischen. Vergessen Sie nicht: Auch wenn Sie in den Silos mehr Fische als benötigt lagern, müssen Sie erst in Warenhäuser geschafft werden (auf „Alles annehmen" stellen!), damit Sie zum Pharao entsendet werden können.

Importieren Sie Holz und Waffen
4. Etwa ab dem Jahr 2680 v. Chr. greifen regelmäßig fremde Flotten an. Sie bestehen meist aus zwei Kriegsschiffen und einem Transporterschiff. Importieren Sie rechtzeitig Holz und Waffen, um die Feinde aus Ihrer Stadt zu vertreiben. Die feindlichen Schiffe greifen nicht nur die Stadt, sondern auch sämtliche Fischerboote und Handelsschiffe an.



GOLDRAUSCH In Behbeit sind die Goldminen eine sichere Geldquelle. Liegt der Dorfpalast in der Nähe, müssen die Karrenschieber keine langen Wege zurücklegen.

Abedju

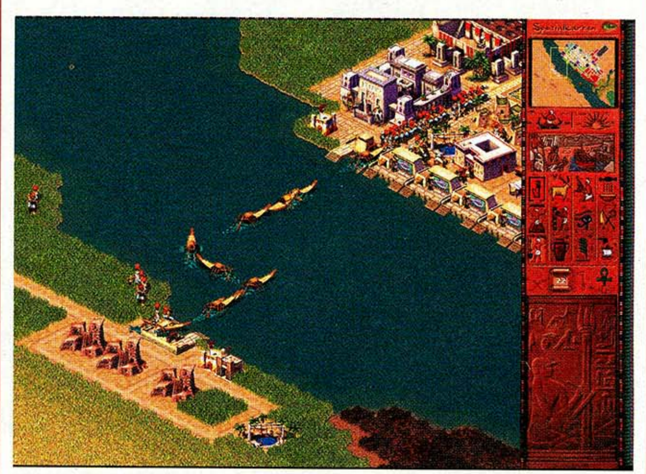
Das aufgeteilte Land erfordert eine gute Verkehrsanbindung per Fähre. Kümmern Sie sich zudem um eine gute Bierproduktion.

Auch auf der anderen Seite des Nils benötigt man Angestellte
1. Bevölkern Sie das Land jenseits des Nils. Es ist zwar kleiner, hat dafür aber eine sehr viel größere Ackerfläche. Damit Einwanderer auf die andere Seite des Flusses gelangen, müssen Sie auf beiden Seiten des Nils Fährhäfen bauen. Vergessen Sie nicht, auch auf der unbevölkerten Seite wieder eine Art „Getto" zu bauen, das nur mit den nötigsten Gebäuden wie Feuerwache und Architektenbüro ausgestattet ist. Einwanderer können zwar ohne funktionierenden Fährhafen übersetzen, doch die Händler müssen von Angestellten übergesetzt werden.

Für die Monument-Wertung müssen Sie drei Mastabas bauen
2. Damit Sie die Monument-Wertung erfüllen können, müssen Sie zwei kleine Mastabas und eine große errichten. Da das Land jenseits des Nils aber kaum Platz für alle drei Monumente bietet, sollten Sie zumindest eine kleine Mastaba auf der anderen Seite bauen.

Ist der Pharao zufrieden, schenkt er Ihnen Ziegel
3. Der Pharao verlangt oft nach Bier, meist 800 bis 1.000 Einheiten. Sorgen Sie dafür, dass das Ackerland rechtzeitig bestellt wird und die Brauereien genügend Arbeiter haben. Wenn Sie seine Forderungen immer zu seiner Zufriedenheit erfüllen, macht er Ihnen oft größere Mengen Ziegel zum Geschenk, meist sind das 1.600 bis 2.400 Einheiten.

Feindliche Armeen greifen Ihre Stadt an
4. Achtung: Etwa 2670 v. Chr. greift eine fremde Armee mit Schiffen an. Importieren Sie bis dahin Holz und Waffen für zwei Kriegshäfen und ein Infanteristen-Fort.



RUDERPARTIE Die Händler können den Nil nicht ohne fremde Hilfe überqueren. Errichten Sie Häuser, damit der Fährhafen auf der anderen Seite Angestellte hat.



36052	Kötzeln total
36056	heftig Abkotzen
36054	Sex, Sex, Sex
36055	Süsses asiatisches Girl
36057	Wilder Höhepunkt
36058	Wilde Nonne
36027	Schnarchen
36028	Eine Toilettenspülung
36059	Lesben freizügig
36060	Schulhofgeflüster
36061	verdorbene Luder
36062	Derbe Alte beim Sex
36063	Blutjunge Verführerin
36064	Flotter 3er
36065	Strenge Erzieherin
36066	Geile Klassenlehrerin
36067	Super Höhepunkt
36068	Zartes Vorspiel
36020	Geile Gespielinnen
36001	Klospülung
36002	Ein Lachsack
36021	Spass mit 2 Frauen
36004	Frau stöhnt
36005	Wiehern
36006	Eine Geisterlache
36007	Schrei eines Esels
36008	Kirchenglocken
36009	Sirene m. Explosion
36010	Gelächter
36012	USA Hymne
36014	Folter Schreie
36016	Krankes Lachen
36017	Lustiges Lachen
36019	verrücktes Lachen
36022	Ein alter Wecker
36023	Türklingel
36024	Eine Kirchturmglocke
36026	Kuckucksuhr

SOUNDS DES MONATS

TOP RINGTONE 'Space-Taxi' aus dem (T)Raumschiff mit Bully, Schrotti & Crew von STEFAN RAAB

Best.Nr: 82534

Power Ringtones

Genial!: Polyphon und monophon

CHART-BREAKER

82489	Dr Alte Holzmichl
82461	Dragostea din tei
82539	Aus & Vorbei
82538	How Come
82537	Burn
82536	Chocolate (Choco Choco)
82535	Veo Veo
82534	Space Taxi
82533	This is the world we live in
82521	This Love
82522	Troy
82523	Forca
82524	Let's Get It Started
82525	La Promesse
82526	Shorty Doowop
82527	We Are
82528	Chocolate
82529	Breaking The Habit
82496	Save your kisses for me
82495	F U Right Back
82494	Breaking the habit
82493	Unnatural Blond
82492	Mein Block
82491	Consequence of love
82490	Sunshine after Rain
82488	Martinee
82466	F**k it
82465	Ich, Roque
82464	Brennende Liebe
82463	Unser Haus
82455	Suga Suga
82454	My Band
82453	If I Ain't Got You
82452	I'm Still in Love With You
82439	Yeah
82438	Left Outside alone
82436	Strong
82435	Can't wait until tonight
82434	Get It Together
82433	Red Blooded Woman
82432	Behind the sun
82431	Der letzte Stern
82430	Liebe ist alles
82429	Toxic
82428	Hungriges Herz
82427	Siehst Du das genauso
82426	Tough Enough

MOVIE UND KULT

81764	Das A-Team
81174	Das Boot
81865	Raumschiff Enterprise
81814	Miss Marple
81182	Die Maus
81164	Miss. Impossible
81809	Der Pate
82344	Sex And The City
81819	Mana Mana
81653	Bacardi Feeling
81041	Deutsche Hymne
82460	Summer In The City
82459	Highway to Hell
82458	Lambada
82457	It's Raining Men
82531	Football s coming home
81173	Heidi
81166	Biene Maja
81155	We Are The Champions
81862	Flipper (Titelmelodie)
82060	USA Hymne
81032	Anton aus Tirol
82520	10 kleine Negerlein
82519	Alf
82518	Biene Maja
82516	Bugs Bunny Show
82515	Come On Eileen
82514	Die Tagesschau
82513	Heidi
82512	Mendocino
82511	Relax
82510	Rocky
82509	YMCA
82508	Bezaubernde Jeannie
82507	Bob der Baumeister
82506	Carmen
82505	Die Moldau
82504	Die Zwei
82503	Die vier Jahreszeiten
82502	Griechischer Wein
82501	Hochzeitsmarsch
82500	Kaiserwalzer
82499	Kleine Nachtmusik
82498	Leuchtturm
82497	Verdammt ich lieb Dich
82473	Ghostbusters
82472	New York
82471	It's raining men
82470	Hurra der Pumuckel ist da
82469	Hells Bells
82468	Good save the queen
82344	Sex And The City
82343	Like Ice in The Sunshine
82342	Der dritte Mann
82341	Dallas
82340	Sexbomb
82339	Phantom der Oper

Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens
Polyphon: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys
Bitte im Handy WAP-PUSH aktivieren

UND SO WIRD BESTELLT: www.handyfutter.de

Sende "PGW"+Bestellnr. an die **86688***

z.B. PGW 42149 für den Tiger



Oder ab jetzt gleich 70 % SPAREN ??? Sende "START PGW" + Bestellnummer an **87555****

und spare jeden Tag mit unserem genialen regelmäßigen Abonnement

oder telefonisch wähle einfach 0190 84 9124*** 1,86 €/min; :0900545406 € 3,63/Min; :0900902325 SFR 4,23/Min

WAP Sende eine SMS mit "WAP" an die 86688*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PGW + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min

GIGA-GEILE COLORED PIX

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY — BITTE IM HANDY WAP-PUSH AKTIVIEREN



Hot & Sexy: 42673 NEU, 42674 NEU, 42241 NEU, 42086 NEU, 42078 NEU, 42726 NEU, 42640 NEU, 42565, 42141, 42053, 42234 TOP-HIT, 42230 TOP-HIT, 42286, 42166, 42043, 42023, 42045 NEU, 42044 NEU, 42049 NEU, 42051 NEU, 42059 NEU, 42055 NEU, 42060 NEU, 42072, 42111, 42123, 42142 TOP-HIT, 42125 TOP-HIT, 42280, 42162 NEU, 42422 NEU, 42672, 42206, 42239 TOP-HIT, 42098, 42329 TOP-HIT, 42114 TOP-HIT, 42137, 42682 NEU

















Tiere: 42732 TOP-HIT, 42696 TOP-HIT, 42511 TOP-HIT, 42148 NEU, 42409, 42140, 42642 NEU, 42124, 42631, 42328, 42561, 42154, 42562, 42421, 42069 NEU



Hanf: 42729 TOP-HIT, 42041 TOP-HIT, 42718 NEU, 42699 TOP-HIT, 42134, 42717 NEU, 42644 NEU, 42727 NEU, 42731 NEU, 42317, 42373, 42512 NEU, 42143, 42089, 42013 NEU





Kult: 42411 TOP-HIT, 42100 TOP-HIT, 42103 TOP-HIT, 42391, 42392, 42734 NEU, 42736 NEU, 42685 NEU, 42733 NEU, 42651 NEU, 42425, 42316, 42728 NEU, 42730 NEU, 42735 NEU



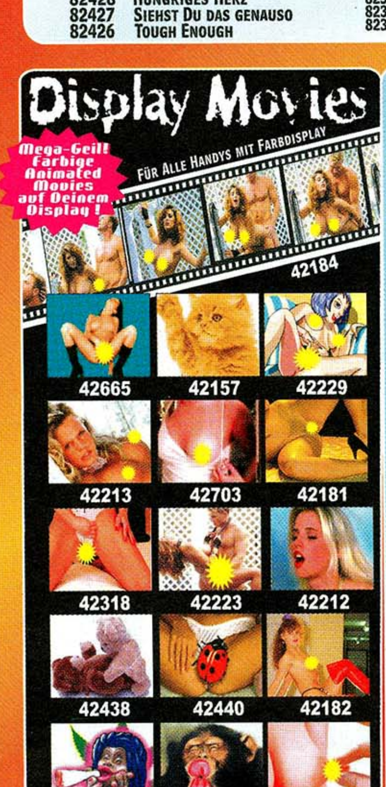


vorher — nachher — T-MOBILE D — NOKIA AUSSER 3650,7650 — Display-Cleaner 41016

42108 NEU, 42374, 42698, 42740 NEU, 42112 NEU, 42563 NEU



Display Movies



42184, 42665, 42157, 42229, 42213, 42703, 42181, 42318, 42223, 42212, 42438, 42440, 42182, 42719, 42722, 42720





I ♥ HEIKE — 42418	<NAME> TURBOKIFFER — 42497
Scheiß ... <Name> — 42489	FÜR <NAME> — 42564
für <NAME> — 42513	MEIN STERN <NAME> — 42509
In Love With <NAME> — 42500	<NAME> NERVT ALLE — 42495
<Name> sein Handy — 42481	<NAME> TITTENMONSTER — 42496

Schicke eine SMS mit: PGW Bestellnummer und einem kurzen Namen an: 86688*
z.B.: PGW 42418 Heike
(Bestellung Pix Nr 42418 mit Namen "Heike")
So schickst Du ein Pix an deine Freunde: Hinter die Bestellung einfach die Zielrufnummer eintippen

PC- Doktor

PC-Probleme?

Der Rechner streikt? Wir haben für Sie wichtige Maßnahmen zusammengestellt.

Hardware-Check

☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Laufen alle Lüfter an? Sitzt der CPU-Kühler korrekt auf?

☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie Spannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!

☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!

☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!

☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http://security.symantec.com/de.

1. Leistung Geforce FX 5700

Wo kann ich in etwa die Leistung meiner Geforce FX 5700 mit 128 MByte einordnen? Würde ein Athlon XP 3000+ (FSB333) mit dieser Karte gut zusammenarbeiten? Ich besitze das A7N8X-E Deluxe von Asus.

David Kloss

Die Geforce FX 5700 liegt ungefähr auf dem Niveau einer Radeon 9600 Non-Pro und ist für einen Athlon XP 3000+ nicht angemessen. Wir empfehlen hier unsere Preis-Leistungs-Referenz, die Radeon 9800 Pro, die für weniger als 200 Euro erhältlich ist. Mit etwas Geduld können Sie auch bei der Geforce 6600 GT zugreifen. Bis diese auf den Markt kommt, können aber noch ein paar Monate vergehen.

2. Pentium 4 aufrüsten

Ich möchte meinen PC noch ein bisschen aufrüsten und will etwa 1.000 Euro ausgeben. Derzeit habe ich einen P4 2,8 GHz auf dem Asus-Board P4P800 mit i865-Chipsatz. Kann ich auf die Platine auch einen P4 3,2 GHz oder 3,4 GHz setzen? Laut Asus-Homepage ist dies nicht möglich, ein Online-Händler schreibt aber, dass es geht. Welchen CPU-Lüfter würden Sie empfehlen? Ich suche zudem noch eine Grafikkarte. Haben Sie eine Empfehlung für mich? Welche Geforce 6800 GT passt denn auf mein Board?

Rainer Zinn

Mit diesem Mainboard können Sie auch die P4-Spitzenmodelle mit 3,2 GHz und 3,4 GHz problemlos betreiben. Von den teuren Extreme-Edition-Prozessoren raten wir allerdings ab: Das geringe Leistungsplus rechtfertigt den immensen Preis nicht. Auch die Geforce 6800 Ultra und die 6800 GT sind zum P4P800 kompatibel. Rein platztechnisch sollten alle 6800-GT-Karten auf das Mainboard passen. Wenn Sie nach einem Modell suchen, das nur einen Slot belegt, empfehlen wir Ihnen die Gladiac 940 GT von Elsa. Für die Ultra-Varianten sollten Sie allerdings tatsächlich das Netzteil austauschen. Generell ist hier die Watt-Angabe nicht aussagekräftig – kaufen Sie stattdessen besser Markenware wie beispielsweise Levicom. Da der P4 mit 3,4 GHz sehr viel Abwärme produziert, raten wir zu einem Hochleistungskühler wie dem Hyper 6 von Coolermaster (ca. 59 Euro) oder Zalmans CNPS7000A-CU (ca. 36 Euro).

3. Wurmkur

Ich habe seit kurzem ein ganz massives Performance-Problem bei meinem Rechner. Im Task-Manager verbraucht ein Programm namens Scheduler.exe fast sämtliche Ressourcen und macht das Arbeiten unmöglich. Können Sie mir sagen, wie ich dieses Programm wieder loswerde?

Heiner Klein

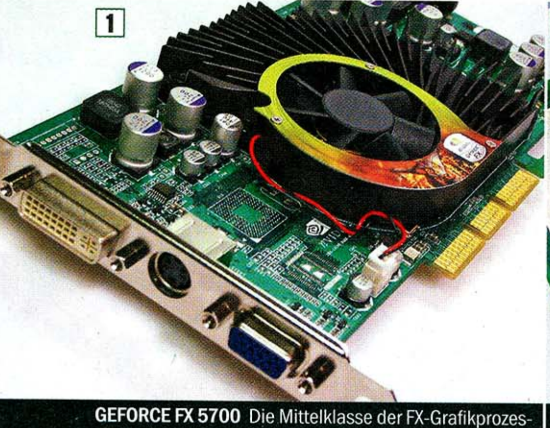
Bei dem „Programm" Scheduler.exe handelt es sich um den Wurm W32/Agobot-LQ. Weitere Informationen über den Schädling und über das Entfernen finden Sie im Internet unter www.sophos.de/virusinfo/analyses/w32agobotlq.html. Zudem sollten Sie auf Ihrem System ein Anti-Viren-Tool installieren und regelmäßig die Signatur-Dateien aktualisieren.

4. BIOS-Optimierung

In Heft 10/04 geben Sie Tipps zur Optimierung des BIOS. Ich habe einige Optimierungen vorgenommen, allerdings startet jetzt mein Rechner nicht mehr. Wie Sie beschreiben, soll man in diesem Fall den Jumper versetzen. Leider besitze ich kein Handbuch für das Mainboard, um das zu machen. Können Sie mir detaillierter beschreiben, was ich machen soll, damit der Rechner wieder startet? Da noch Garantieanspruch besteht, stellt sich mir die Frage, ob es besser von einem Fachmann gemacht werden sollte. Was meinen Sie? Ich habe einen Medion Titanium MD 8080 XL, der im letzten Jahr zu Weihnachten bei Aldi verkauft wurde.

Jonathan Schmidt

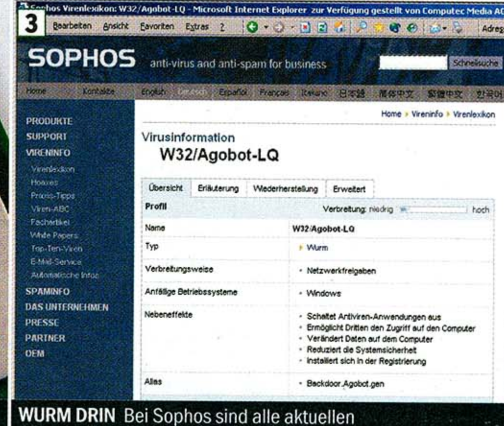
Das Handbuch steht gewöhnlich als PDF-Datei auf der Seite des PC-Herstellers – in diesem Fall Medion – zum Download



1 **GEFORCE FX 5700** Die Mittelklasse der FX-Grafikprozessoren liegt etwa auf Radeon-9600-Niveau.



2 **P4 AUFRÜSTEN** Auf ein Sockel-478-Mainboard lässt sich maximal ein Pentium 4 Prescott mit 3,4 GHz setzen.



3 **WURM DRIN** Bei Sophos sind alle aktuellen PC-Schädlinge verzeichnet.

Das Problem des Monats

Windows XP Service Pack 2

Ich habe das Windows XP Service Pack 2 installiert und habe nun einige kleine Probleme mit meinem System. Zum einen läuft mein Virenscanner nicht mehr korrekt und zum anderen nervt mich das Sicherheitscenter mit ständigen Warnmeldungen. Außerdem stört mich, dass mein mit Style XP gebautes Windows-Design nicht mehr läuft. Können Sie mir helfen?

Tobias Pfeil

Das Service Pack 2 ist für den Privatanwender ein lohnendes Update, da deutlich mehr Sicherheit geboten wird. Allerdings gibt es auch ein paar Fallstricke: Zum einen laufen einige Virenscanner ohne spezielle Patches nicht mehr, Letztere finden Sie aber auf der Webseite des Herstellers. Falls Sie die Warnmeldungen des neuen Sicherheitscenters stören, können Sie diese abschalten, ohne die Überwachungsfunktion zu beenden. Klicken Sie dazu auf „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" und öffnen Sie das „Sicherheitscenter" mit einem Doppelklick. Wählen Sie nun am rechten Rand „Warnungseinstellungen des Sicherheitscenters ändern" aus. Nun können Sie die Warnmeldungen für Firewall, Virenscanner und Windows Update getrennt abschalten, indem Sie den jeweiligen Haken entfernen. Zu den Styles: Nach der Installation des Service Pack 2 wird die UXTHEME.DLL wieder durch eine originale Microsoft-Datei ersetzt. Die Folge ist, dass Sie keine Themen mehr ohne Zusatzsoftware wie Style XP wechseln können. Laden Sie sich das Tool UXTHEME Patcher unter WEBCODE 23WL herunter und starten Sie es. Anschließend wird die originale UXTHEME.DLL durch eine neue ersetzt. Zudem liefert die Anwendung gleich das Thema „Luminair" mit. Sollten Sie Probleme mit der Installation haben, müssen Sie Windows XP im abgesicherten Modus starten und den UXTHEME Patcher erneut ausführen. Den abgesicherten Modus aktivieren Sie, indem Sie nach der BIOS-Meldung „F8" drücken und die entsprechende Option auswählen. Falls nach dem Aufspielen des Service Pack 2 wichtige Programme nicht mehr laufen, können Sie das Update-Paket auch ohne Probleme wieder deinstallieren. Klicken Sie auf „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" und wählen Sie den Punkt „Software" aus. Suchen Sie in der Liste „Windows Service Pack 2" und klicken Sie „Entfernen" an. Beachten Sie, dass bei der Deinstallation alle nachträglich geladenen Updates und XP-Hotfixes ebenfalls mit dem Service Pack 2 entfernt werden und anschließend neu installiert werden müssen.

bereit. Der entsprechende Jumper ist allerdings auch direkt auf dem Mainboard mit „JBAT1" oder „CMOS" beschriftet. Falls das Handbuch nicht zum Download angeboten wird und Sie den entsprechenden Jumper nicht finden können, sollten Sie das BIOS-Reset, wie Sie bereits vorgeschlagen haben, von einem Fachmann durchführen lassen.

5. Grafikkarte für Mini-PC

Ich würde gerne in meinen Shuttle Mini-PC eine Radeon 9800 Pro von Sapphire einbauen. Allerdings habe ich konkret zwei Bedenken: Reicht der Platz im Gehäuse und reicht die Leistung des Netzteils aus? Schließlich ist dort ja nur eine 200-Watt-Version verbaut.

Lukas Damm

Solange die Grafikkarte nicht breiter ist als ein PCI-Slot, passt sie problemlos in den Shuttle – so auch Ihre Radeon 9800 Pro. Lediglich bei einigen Nvidia-Karten aus der Geforce-FX-Serie gibt es aufgrund der Bauhöhe des Kühlkörpers Probleme. Das Netzteil im Mini-PC hat trotz geringerer Leistung gegenüber einem Desktop-Gerät mit 300 Watt kein Problem mit einer Hochleistungs-Grafikkarte.

6. Geforce 6800 GT

Ich habe kürzlich bei Alternate eine Geforce 6800 GT (Asus V9999GT/TD) für 339 Euro gesehen. Diese Grafikkarte hat jedoch nur 128 MByte Speicher. Ist sie trotzdem zu empfehlen? Wie wirkt sich das auf die Spieleleistung aus? Kann ich mit 128 MByte auch noch in zwei Jahren meine Spiele zocken oder braucht man da voraussichtlich mehr Speicher?

Marius Kleiner

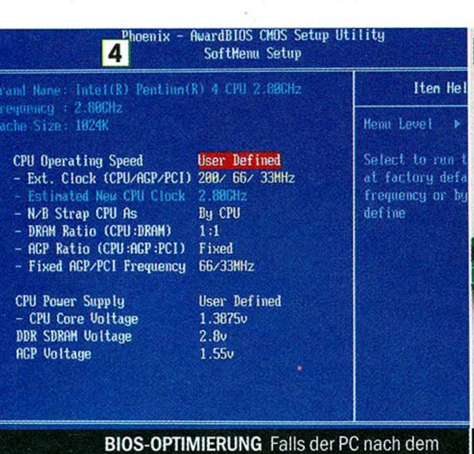
128 MByte Grafikspeicher reichen im Moment völlig aus. In zwei Jahren werden Sie Top-Spiele jedoch nur noch mit mittleren Qualitätseinstellungen spielen können, was aber am Grafikprozessor und nicht am Speicher liegt. Die Asus V9999GT/TD ist übrigens auch ein Geheimtipp der Redaktion – bis die Geforce 6600 GT das Neonlicht des Einzelhandels erblickt hat. Wer in der Grafik-Oberklasse investieren möchte, jedoch noch unter 500 Euro bleiben will, kann hier zugreifen.

7. Alles für die Tonne

Meine Schwester hat drei Viren auf ihrem Laptop, die ihr Antiviren-Programm nicht löschen kann. Sie heißen: Trojan-Downloader.Win32.Alchemic, Trojan.Win32.Keyhost.r und TrojanSpy.Win32.Briss.g. Da sich alle drei im Verzeichnis C:\Recycler befinden, lassen sich diese nicht löschen. Können Sie mir sagen, wie ich diese Viren entfernen kann?

Malte Kunz

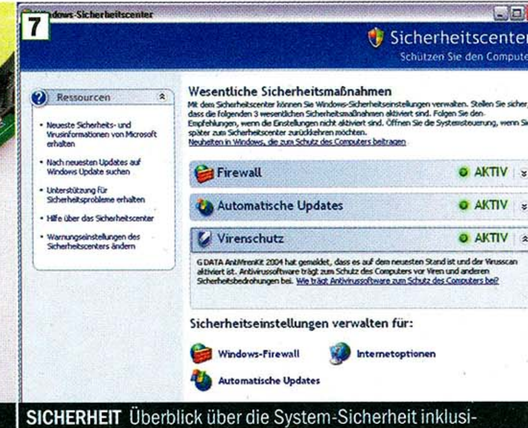
Das Verzeichnis „C:\Recycler" ist die Heimat des Windows-Papierkorbs – eine simple Leerung sollte die Virenprobleme beseitigen. Zur Sicherheit sollten Sie aber auch nach dem Leeren noch einmal einen Virenscan mit aktuellen Signatur-Daten durchführen.



BIOS-OPTIMIERUNG Falls der PC nach dem Tuning nicht mehr startet, hilft ein Jumper.



GEFORCE 6800 GT Die GT-Version der Geforce 6800 gilt als Preis-Leistungs-Tipp oberhalb der 250-Euro-Grenze.



SICHERHEIT Überblick über die System-Sicherheit inklusive Papierkorb gibt das neue Sicherheitscenter im SP2.



Treiber-Durchblick

Was lässt sich im Treiber-Menü mit seinen wirren Schiebereglern einstellen und wie holen Sie das Optimum aus der Pixel-Kanone heraus? PC Games klärt auf.

Dass ein Treiber für die reibungslose Kommunikation zwischen Soft- und Hardware sorgt, ist bekannt. Doch die Treiber-Pflege wird oftmals vernachlässigt. Gerade bei Grafikkarten spielt die Software eine wichtige Rolle – ein ausgereifter Treiber sorgt für bessere und vor allem fehlerfreie Spieleleistung, ist also manchmal sogar besser als Schokolade für die Nerven. Wir Hardware-Redakteure wissen, wovon wir sprechen (jedoch ohne den aluminiumversiegelten Tafeln gänzlich entsagt zu haben). Um das Beste aus Ihrem 3D-Beschleuniger herauszuholen, müssen die Einstellungen im zugehörigen Kontroll-Menü stimmen. Wir führen Sie Schritt für Schritt durch das Schalter-Wirrwarr, damit Ihre Nvidia- oder Ati-Karte die beste Leistung bei tadelloser Bildqualität erzielt.

Ati: Grundeinstellungen

Der aktuelle Treiber für Ati-Platinen ist der Catalyst 4.9. Sie finden ihn entweder wie gewohnt auf der Heft-CD/DVD oder unter www.ati.com/support/driver.html. Beim Download von der Webseite achten Sie bitte unbedingt darauf, auch das Control Panel herunterzuladen. Ansonsten fehlen die wichtigen Einstellungsmöglichkeiten. Nach der Installation rufen Sie das Treibermenü auf. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Desktop, wählen Sie „Eigenschaften" und anschließend „Einstellungen". Per Klick auf die Schaltfläche „Erweitert" gelangen Sie in das Menü. Damit Ihre Grafikkarte die volle Leistung ausspielen kann, überprüfen Sie zunächst unter „Smartgart" die grundsätzlichen Einstellungen. Die AGP-Geschwindigkeit sollten Sie – falls möglich – auf „8X" setzen. Für eine bessere Leistung schalten Sie „Fast schreiben" an. Falls anschließend Spiele instabil laufen, setzen Sie den Wert wieder auf „Aus". Bei der Radeon 9600 XT, der 9800 XT und den neuen Karten der X800-Reihe können Sie zudem „Overdrive" aktivieren. Diese Technik übertaktet den Grafikchip geringfügig und spendiert Ihnen ein paar Extra-Frames. Die Garantie der Karte bleibt hier im Gegensatz zu anderen Übertaktungsmöglichkeiten natürlich erhalten! Der beliebte Hersteller Asus verweigert seinen Karten die Overdrive-Technik.

Ati: Optimierungen richtig einstellen

Wer für seine Spiele die beste Bildqualität will, freut sich über Kantenglättung und anisotrope Filterung. Die dazugehörigen Einstellungen finden Sie unter dem Reiter „3D". Beim Ati-Treiber nehmen Sie die Einstellungen für Direct3D-Spiele (**Far Cry (dt.)**, **UT 2004 (dt.)**, **Die Sims 2**) und OpenGL-Titel (**Doom 3**, **Call of Duty**) getrennt vor. Setzen Sie zunächst ein Häkchen bei „Benutzerdefinierte Einstellungen verwenden" und klicken Sie nun auf „Benutzerdefiniert". Gewöhnlich stehen „Anti-Aliasing" (Kantenglättung) und „Anisotropische Filterung" auf „Standardeinstellung". Das bedeutet: Die Qualitätseinstellungen sind abgeschaltet, lassen sich aber bei manchen Spielen über das Optionsmenü aktivieren. Bei vielen Titeln fehlt dieser Eintrag allerdings. Entfernen Sie daher die Häkchen bei „Standardeinstellung", um Kantenglättung und anisotrope Filterung zu erzwingen. Wenn Sie den Schieberegler auf die gewünschte Einstellung ziehen, sollten Sie bedenken,

dass hohe Werte sehr viel Leistung kosten. Bei aktuellen Spielen sind hohe Stufen ab „4X" nur mit einer Radeon 9800 XT oder einer Karte der X800-Reihe flüssig spielbar. Durch „Zeitliches Anti-Aliasing" werden 3D-Kanten besonders gut geglättet, allerdings nur solange die Bildrate (Framerate) über 60 Fps (Bildern pro Sekunde) liegt. Daher sollten Sie diese Einstellung nur in älteren Spielen mit niedrigen Hardware-Anforderungen anschalten. Bei „Einstellungen für Textur" und „Mipmap Detailebene" wählen Sie grundsätzlich „Hohe Qualität". Wir empfehlen zudem die vertikale Synchronisation auf „Immer an" zu setzen. „Truform" kostet immense Leistung, deshalb unser Tipp: Nicht aktivieren!

Ati: Bildwiederholfrequenz

Auch bei aktuellen Ati-Treiberversionen kann es vorkommen, dass Ihr Bildschirm lediglich mit 60 Hz angesprochen wird und somit stark flimmert – ganz egal welche Wiederholfrequenz Sie einstellen. Die Lösung des Problems verbirgt sich im Menü „Anzeige". Wählen Sie hier Ihren Monitor. Im neuen Fenster heben Sie nun die „Maximale Wiederholfrequenz" je nach Gerät auf 85 Hz oder 100 Hz an. Wenn Sie einen Fernseher am PC anschließen wollen, nehmen Sie die Einstellungen ebenfalls unter „Anzeige" vor. Erkennt Windows diesen nicht automatisch, wählen Sie unter „Störungsbeseitigung" „Erkennung meines TV erzwingen". Häufig zeigt der Fernseher das Bild des PCs zwar korrekt an, jedoch ist anstelle eines Videos lediglich eine schwarze Fläche zu sehen. Klicken Sie in diesem Fall die Registerkarte „Überlagerung" und anschließend „Klonmodusoptionen" an. Bei „Überlagerungsanzeigemodus" stellen Sie „Für alle identisch" ein.

Nvidia: Erste Schritte

Nvidias Grafikkarten-Treiber ist ähnlich umfangreich wie der Catalyst von Ati, allerdings sind die Einstellungen übersichtlicher. Die aktuelle Version Forceware 61.77 bekommen Sie von unserer Heft-DVD oder unter www.nvidia.de/page/drivers.html. Um in das Einstellungsmenü zu gelangen, klicken Sie lediglich mit der rechten Maustaste auf den Windows-Desktop und anschließend auf „NVIDIA Analoges Anzeigegerät". Sehr praktisch: Für Direct3D-Spiele beseitigen Sie den 60-Hz-Bug von Windows XP ohne zusätzliche Software. Wählen Sie im Seitenmenü „Überschreibg. d. Bildwiederholfreq." aus und klicken Sie anschließend „Bildwiederholfrequenz überschreiben" an. Nun können Sie für jede Auflösung die jeweilige Hertzfrequenz bestimmen.

Nvidia: Qualitätseinstellungen

Die Auswahlmöglichkeiten für Kantenglättung und anisotrope Filterung finden Sie beim Forceware-Treiber unter „Leistungs- & Qualitätseinstellungen". Solange der Haken bei „Anwendungsgesteuert" gesetzt ist, kommen anisotrope Filterung und Kantenglättung nur zum Einsatz, wenn Sie im Optionsmenü des jeweiligen Spiels aktiviert sind. Um die Qualitätseinstellungen selbst vorzunehmen, entfernen Sie also per Klick die Häkchen. Auch hier gilt: Bei aktuellen Spielen sollten Sie hohe Werte ab „4x" erst mit einer Karte der Geforce-6800-Reihe aktivieren. Ansonsten verkommen beispielsweise **Doom 3** oder **Far Cry (dt.)** zu unerträglichen Diashows.

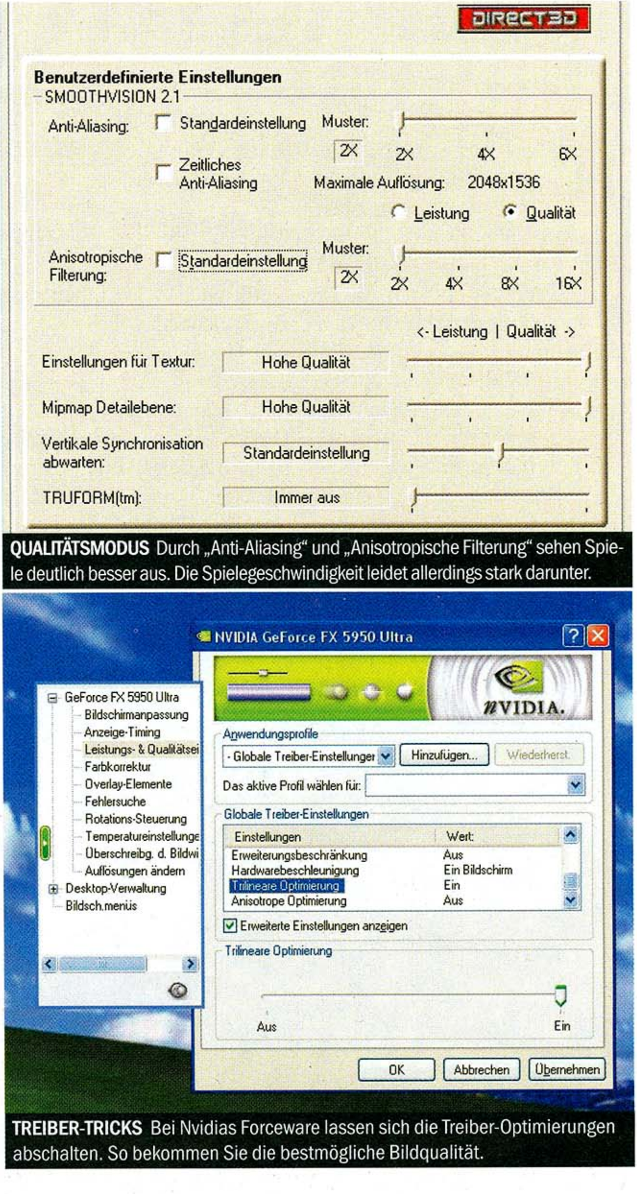
Nvidia: Optimierungen deaktivieren

Nach einem Klick auf die Schaltfläche „Erweiterte Einstellungen anzeigen" nehmen Sie zusätzliche Veränderungen an der Spieloptik vor. Besonders interessant sind Einstellungen für die Optimierungen. Sowohl Nvidia als auch Ati haben in ihre Treiber nämlich Tricks eingebaut, um die Spieleleistung zu erhöhen, was aber auf Kosten der Bildqualität geht. Im Gegensatz zu Ati können Sie bei Nvidias Forceware-Software diese Treiber-Kniffe abschalten, damit Spiele immer mit der bestmöglichen Grafikqualität dargestellt werden – sehr löblich! Wer immer die beste Optik will, sollte also alle voreingestellten Leistungsoptimierungen abschalten. Da die meisten Bildunterschiede nur bei genauer Betrachtung sichtbar sind, aktivieren weniger empfindliche Spieler die „Trilineare Optimierung" für eine bessere Spieleleistung. (fm/dm)

Das Catalyst Control Center

Ati geht bei der Benutzerführung des Catalyst-Treibers neue Wege. Ab sofort sieht der Spieler anhand einer 3D-Grafik, was er einstellt.





QUALITÄTSMODUS Durch „Anti-Aliasing" und „Anisotropische Filterung" sehen Spiele deutlich besser aus. Die Spielegeschwindigkeit leidet allerdings stark darunter.

TREIBER-TRICKS Bei Nvidias Forceware lassen sich die Treiber-Optimierungen abschalten. So bekommen Sie die bestmögliche Bildqualität.

Doom 3 – schöner und stabiler!

Auf Doom 3 haben Fans lange warten müssen. Umso ärgerlicher ist es, wenn das Spiel dauernd abstürzt oder ruckelt. Wir haben passende Lösungen parat.

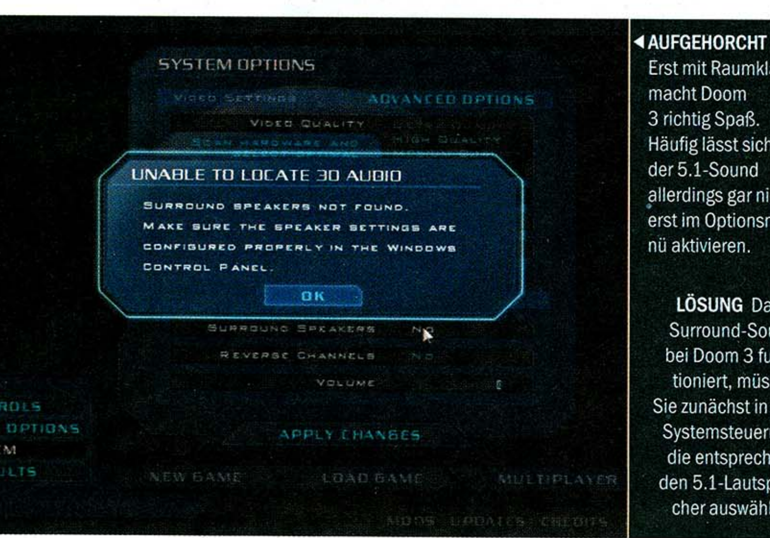
Nach einer Entwicklungszeit von vier Jahren ist der wahrscheinlich gruseligste Shooter aller Zeiten in einer sehr ausgereiften und stabilen Version auf den Markt gekommen. Trotzdem werden Spieler immer wieder von verschiedenen Problemen geplagt. Auf den folgenden Seiten verraten wir, wie Sie die häufigsten Fehler beheben, Inkompatibilitäten vermeiden und die beste Leistung aus Ihrem System herausholen. Zudem erklären wir, wie Sie mit einfachsten Mitteln die grandiose Grafik von **Doom 3** sogar noch verbessern.

Sound-Probleme beseitigen

Nach der herausragenden Optik ist die Soundkulisse das zweitwichtigste Technik-Feature von **Doom 3**, denn erst mit 5.1-Raumklang kommt die Grusel-Atmosphäre voll zur Geltung. Hierzu stellen Sie im Optionsmenü die Einstellung „Surround Speakers" auf „Yes". Oft lässt sich dieses Feature allerdings gar nicht erst starten – der Versuch wird mit der Fehlermeldung „Unable to locate 3D audio" quittiert. Die Lösung des Problems ist sehr einfach. Begeben Sie sich zunächst in die Systemsteuerung. Klicken Sie dazu auf den Windows-Start-Button, wählen Sie „Einstellungen" und anschließend „Systemsteuerung". Öffnen Sie per Doppelklick „Sounds und Audiogeräte" und klicken Sie unter „Lautsprechereinstellungen" auf die Schaltfläche „Erweitert". Bei „Lautsprecher-Setup" wählen Sie 5.1-Sound aus und bestätigen mit „Ok". Nun lässt sich der Surround-Sound im Spiel aktivieren. Allerdings sorgt gerade diese Option oft für Probleme. Beispielsweise berichten viele Spieler von störendem Knacken, sobald der Onboard-Sound von Mainboards mit Nforce2-Chipsatz wie dem A7N8X von Asus verwendet wird. In diesem Fall müssen Sie den 5.1-Sound abschalten, um den Fehler zu beseitigen.

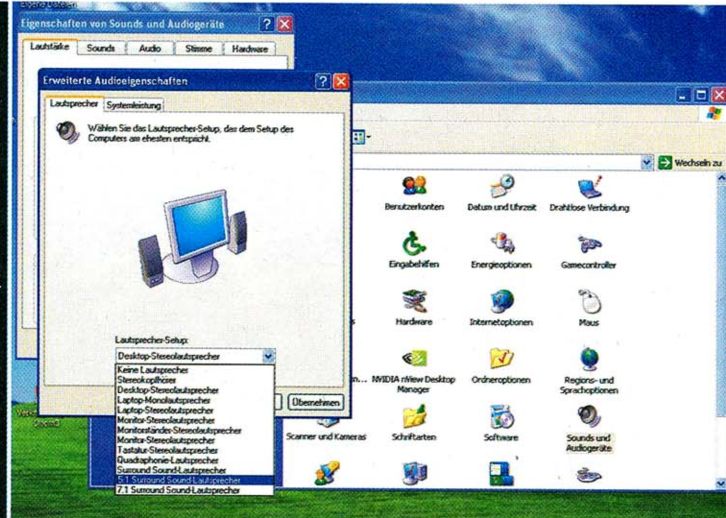
So vermeiden Sie Grafikfehler

Wer seine Grafikkarte übertaktet, um **Doom 3** mit einer



◄ **AUFGEHORCHT** Erst mit Raumklang macht Doom 3 richtig Spaß. Häufig lässt sich der 5.1-Sound allerdings gar nicht erst im Optionsmenü aktivieren.

LÖSUNG Damit Surround-Sound bei Doom 3 funktioniert, müssen Sie zunächst in der Systemsteuerung die entsprechenden 5.1-Lautsprecher auswählen. ►



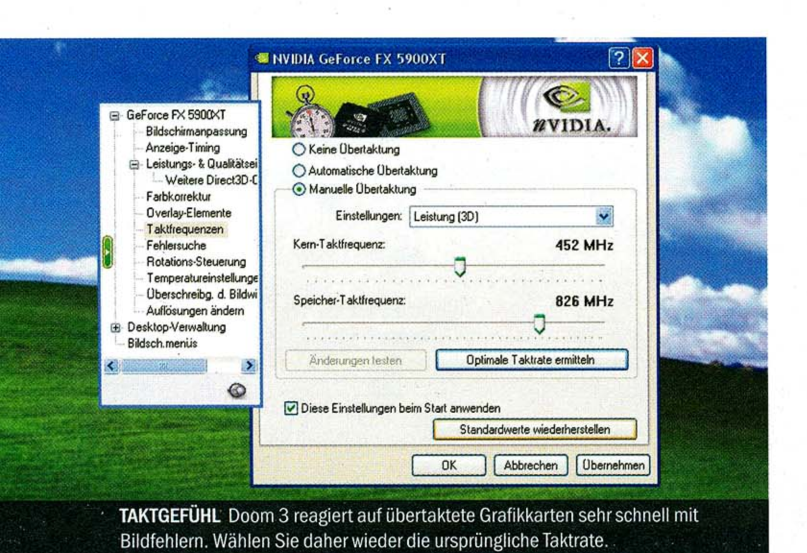


FEHLERHAFT Wenn Pixelfehler auftauchen, ist meist die übertaktete Grafikkarte schuld. Erst mit Standardtakt sieht das Bild wieder tadellos aus.

höheren Detailstufe spielen zu können, erreicht häufig genau das Gegenteil: Der Gänsehaut-Generator von id Software ist bei Übertaktungsversuchen sehr empfindlich. Auch wenn eine hochgetaktete Grafikkarte bei anderen Spielen problemlos funktioniert, kann es vorkommen, dass **Doom 3** starke Grafikfehler produziert. Sobald Fehldarstellungen auftreten, sollten Sie daher unbedingt wieder den Originaltakt Ihrer Grafikkarte verwenden. Auch beim Hauptspeicher ist es nicht sinnvoll, Taktexperimente für **Doom 3** durchzuführen. In unserem Praxis-Test traten zudem mit der Geforce4 Ti-4200 und dem aktuellen Forceware-Treiber 61.77 sichtbare Grafikfehler auf, wenn im Optionsmenü „High Quality“ ausgewählt wurde. Bei „Medium Quality“ war die Bildqualität dagegen tadellos.

Häufige Abstürze

Wenn **Doom 3** instabil läuft, kann eine gewöhnlich kaum beachte PC-Komponente schuld sein: das Netzteil. Je nach Spiel wird es unterschiedlich stark belastet. Unser Testsystem verbrauchte bei **Doom 3** mit Qualitätseinstellungen beispielsweise mehr Saft als bei **Far Cry (dt.)**. Gerade wenn besonders stromhungrige Komponenten wie High-End-Grafikkarten in Ihrem PC arbeiten, kann das Netzteil mit dem Grusel-Spek-



TAKTGEFÜHL Doom 3 reagiert auf übertaktete Grafikkarten sehr schnell mit Bildfehlern. Wählen Sie daher wieder die ursprüngliche Taktrate.

Konsolenbefehle im Überblick



Mit der Tastenkombination „Alt“, „Strg.“ und „^“ rufen Sie die Eingabekonsole auf. Anschließend können Sie folgende Befehle verwenden.

BEFEHL	WIRKUNG
devmap	Lädt eine Karte im Entwickler-Modus, damit alle Befehle funktionieren
com_showfps 1/0	Framerate (Bildrate) anzeigen an/aus
freeze x	Friert das Spiel für x Sekunden ein
god	Schaltet den Unverwundbarkeitsmodus an
give all	Fügt Ihrem Inventar alle Waffen, Munition und Rüstung hinzu
give ammo	Volle Munition
give health	Maximale Gesundheit
give pda	Alle PDAs des aktuellen Levels
notarget	Gegner greifen Sie nicht mehr an
noclip	Schaltet die Kollisionsabfrage des Spielers aus
killmonsters	Entfernt alle Monster
listbinds	Listet die aktuell verwendete Tastenbelegung auf
listcmds	Listet alle Konsolenbefehle auf
recorddemo	Nimmt eine Demo auf
playdemo	Spielt eine Demo ab
savegame	Speichert den Spielstand
stoprecording	Stoppt die Aufzeichnung des Demos
timedemo	Startet bei einer beliebigen Demo die Benchmark-Funktion
screenshot	Schießt einen Screenshot
quit	Spiel verlassen

Leistung: Open-GL-Spiel

Fps

Einstellungen: Athlon 64 FX-53 (2,4 GHz), 1.024 MByte DDR400-RAM, Catalyst 4.9 Beta/Forceware 61,77, Windows XP Pro, DirectX 9.0b, Spielversion 1.0

Doom 3

Skala: 0–100 Fps; Spielbar (ab 25), Gut spielbar (ab 45)

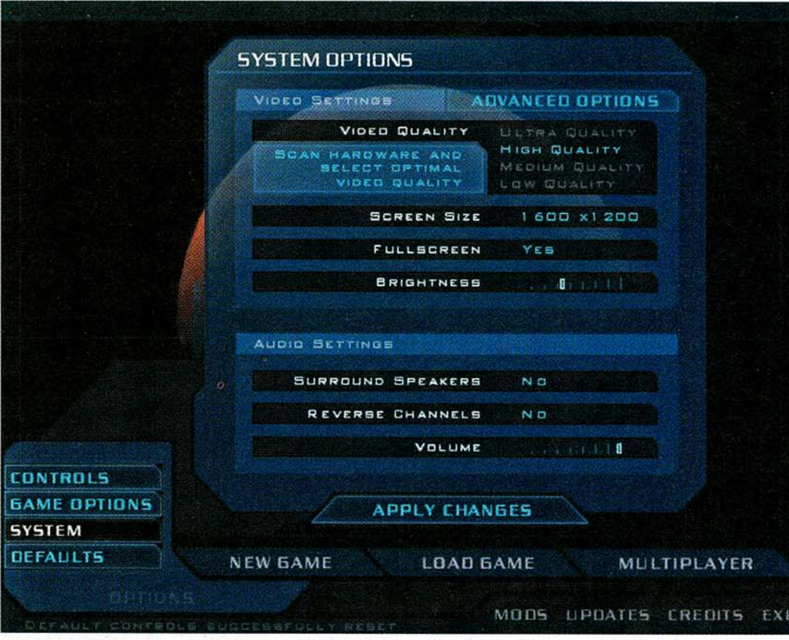
Grafikkarte	1.024 x 768, „High Quality“	800x600, „Medium Quality“
Geforce 6800 GT	101	91
Geforce 6800	101	79
Radeon X800 Pro	98	74
Geforce FX 5950 Ultra	79	46
Radeon 9800 XT	78	47
Radeon 9800 Pro	73	43
Geforce FX 5900 XT	64	36
Geforce FX 5700 Ultra	48	27
Radeon 9600 XT	44	26
Geforce4 Ti-4200	34	11
Geforce FX 5200 Ultra	27	16

FAZIT: Geforce 6800 und 6800 GT sind die schnellsten getesteten Karten für Doom 3. Beide Pixel-Platinen haben noch genug Leistung für höhere Auflösungen und Kantenglättung. Bei 800x600 mit mittleren Details reichen die 9600 XT und die FX 5700 Ultra. Die FX 5200 Ultra ist auch mit dieser Detailstufe überfordert.

LEGENDE ■ 1.024 x 768, „High Quality“
■ 800x600, „Medium Quality“,High Quality Special Effects no, Enable Specular no



KRAFTLOS Ein zu schwaches Netzteil kann bei High-End-PCs für häufige Abstürze sorgen, da Doom 3 vergleichsweise hohe Anforderungen an die Stromversorgung stellt.



ANSPRUCHSVOLL Nur mit 256 MByte Grafikspeicher sollten Sie im Optionsmenü „High Quality" einstellen, da hierbei größtenteils unkomprimierte Texturen verwendet werden.

takel überfordert sein. Im Belastungstest mit einem Athlon 64 FX-53, 2 GByte Arbeitsspeicher und einer Geforce 6800 Ultra (AGP), der momentan schnellsten Karte für **Doom 3**, machte sogar ein 520-Watt-Netzteil von Acmax schlapp. Besonders die 6800 Ultra ist mit ihren beiden Stromanschlüssen eine echte Herausforderung für jede Stromversorgung. Das Antec Truepower 430 Watt meisterte diesen anspruchsvollen Test dagegen anstandslos. Grundsätzlich sind die Watt-Angaben vergleichsweise unwichtig, achten Sie lieber auf Markenware. Wir empfehlen das QT-02400 G von QTechnology oder das genannte Antec-Produkt. Ein schwächeres No-Name-Netzteil kann schon mit deutlich anspruchsloserer Hardware Probleme haben. Um herauszufinden, ob Ihr PC-Kraftwerk ausreicht, starten Sie **Doom 3** probehalber mit der niedrigsten Detailstufe. Läuft das Spiel nun über einen längeren Zeitraum stabil, sollten Sie sich ein neues Netzteil zulegen.

Doom 3 noch flexibler

Wie alle jüngeren Spiele von id Software verfügt auch **Doom 3** über eine Eingabe-Konsole, mit der sich zahlreiche Einstellungen vornehmen lassen. Neben typischen Cheats wie der direkten Level-Anwahl oder Unverwundbarkeit können Sie hier beispielsweise auch die Bildqualität beeinflussen und eine Aufzeichnung starten. Eine Liste aller wichtigen Konsolenbefehle finden Sie im Extrakasten „Konsolenbefehle im Überblick". Um diese Kommandos anzuwenden, öffnen Sie an einer beliebigen Stelle des Spiels mit der Tastenkombination „Strg.", „Alt" und „^" das Eingabefenster. Wenn Sie den zuletzt ausgeführten Befehl erneut verwenden wollen, brauchen Sie lediglich die „Pfeil nach oben"-Taste zu betätigen. Sobald Sie die ersten Buchstaben eines Befehls eingegeben haben, können Sie per Tab-Taste durch alle Befehle wechseln, die mit diesem Buchstaben beginnen. So sparen Sie Zeit.

Die CD wird nicht erkannt

Viele Leser berichten von Problemen mit der CD-Erkennung. Die Ursache hierfür sind häufig Programme, die ein virtuelles Laufwerk erstellen. Wenn die **Doom 3**-CDs nicht gelesen werden können, sollten Sie also zunächst entsprechende Software wie Nero, Deamon-Tools, Alcohol 120% oder BlindWrite beenden. Falls das Problem anschließend weiterhin besteht, ist Ihr Laufwerk vielleicht einfach zu alt. Versuchen Sie das Spiel von einem anderen Laufwerk aus (beispielsweise dem CD-Brenner) zu starten. In manchen Fällen bietet der Laufwerkshersteller auf der Webseite ein Firmware-Upgrade an, mit dem Sie das Gerät auf den neuesten Stand bringen können.

Doom 3 unter Windows 98

Auch wenn ids Grusel-Action zumindest mit herabgesetzten Grafikdetails auf den meisten Rechnern läuft, wird eine Spielergruppe zwangsläufig ausge-

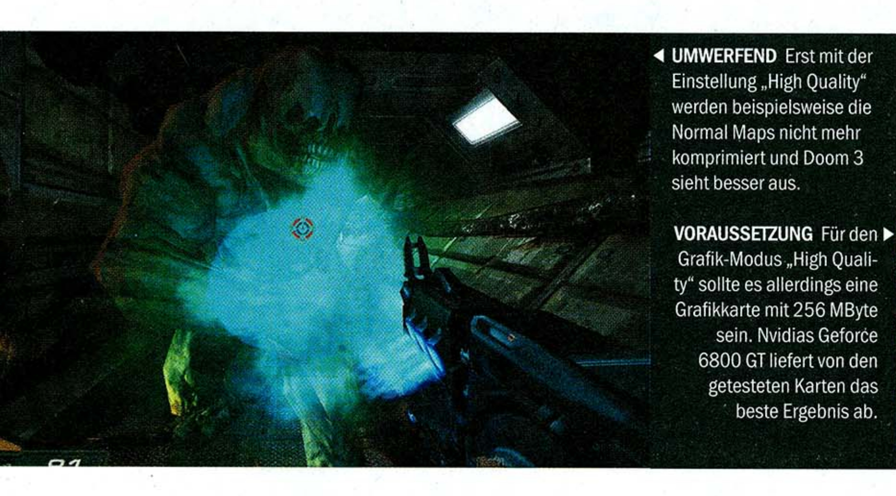
Welches Netzteil braucht Doom 3?

Wir haben drei aktuelle Netzteile in unterschiedlichen Spielen und Qualitätseinstellungen geprüft.

	ANTEC TRUEPOWER 430 WATT	ETASIS EFN-300 FANLESS	ACMAX LP-9960-PFC
Doom 3 (Standard)	290 Watt	278 Watt	Absturz
Doom 3 (Qualität)	310 Watt	282 Watt	Absturz
Far Cry (dt.) (Standard)	279 Watt	270 Watt	280 Watt
Far Cry (dt.) (Qualität)	289 Watt	275 Watt	285 Watt (instabil)
UT 2004 (dt.) (Standard)	258 Watt	255 Watt	256 Watt
UT 2004 (dt.) (Qualität)	262 Watt	260 Watt	265 Watt
Codename: Panzers (Standard)	270 Watt	268 Watt	269 Watt
Codename: Panzers (Qualität)	275 Watt	268 Watt	268 Watt

Testsystem: Athlon 64 FX-53 (2.400 MHz), Geforce 6800 Ultra, 2 GByte DDR400-RAM, drei Festplatten, sieben Gehäuselüfter, DVD-Laufwerk, DVD-Brenner

Die Anforderungen an das Netzteil unterscheiden sich je nach Spiel und Einstellungen. Bei unserem extrem anspruchsvollen High-End-PC ist beispielsweise das Acmax LP-9960-PFC trotz 500 Watt überfordert.



◀ **UMWERFEND** Erst mit der Einstellung „High Quality“ werden beispielsweise die Normal Maps nicht mehr komprimiert und Doom 3 sieht besser aus.

VORAUSSETZUNG Für den Grafik-Modus „High Quality“ sollte es allerdings eine Grafikkarte mit 256 MByte sein. Nvidias Geforce 6800 GT liefert von den getesteten Karten das beste Ergebnis ab. ▶



schlossen: Wer noch mit Windows 98 arbeitet, kann **Doom 3** gar nicht erst installieren. Dabei handelt es sich allerdings nicht um eine Inkompatibilität, stattdessen haben die Entwickler lediglich eine Sperre für das betagte Betriebssystem integriert. Mit dem Anyos-Mod können Sie diese Sperre jedoch umgehen. Sie finden die Modifikation unter PC-Games-Webcode 232K. Nach dem Download kopieren Sie den Inhalt der Installations-CD auf Ihre Festplatte. Ersetzen Sie hier die Datei „Doom 3.msi“ durch die entsprechende Datei vom Anyos-Mod. Anschließend brennen Sie die Dateien von der Festplatte auf eine CD. Nun können Sie mit dieser CD **Doom 3** installieren und mit Ihrer Original-CD spielen.

So sieht Doom 3 noch besser aus

Wenn **Doom 3** bei Ihnen problemlos läuft, können Sie mit dem Ultra-Extreme-Quality-Mod die hervorragende Grafik noch weiter verbessern. Diese Modifikation fügt so genannte Selfshadows ein. Somit werfen alle Figuren nicht nur auf ihre Umgebung, sondern auch auf sich selbst einen aufwendigen Echtzeitschatten. Dadurch wirkt die düstere Welt von **Doom 3** noch glaubwürdiger. Sie können den Ultra-Extreme-Quality-Mod unter PC-Games-Webcode 232H (einfach im Suchfenster auf www.pcgames.de eingeben) herunterladen. Nach dem Download kopieren Sie die Datei „u-e-q-mod.pk4“ in das Verzeichnis „Base“ von **Doom 3** (beispielsweise c:\programme\doom3\base). Damit die Spielegeschwindigkeit bei dieser Modifikation nicht zu sehr leidet, sollten Sie über eine leistungsfähige Grafikkarte wie die Radeon 9800 Pro oder die Geforce FX 5900 XT verfügen. Um die Selfshadows abzuschalten, löschen Sie einfach wieder die Datei „u-e-q-mod.pk4“.

Stockender Spielablauf

Trotz guter Hardware kann es im Spielfluss zu kurzen Nachladepausen und Verzögerungen kommen, zum Beispiel wenn Sie einen neuen Bereich betreten. Um diese Spielspaßbremsen zu vermeiden, sollte Ihr PC über mindestens 512 MByte Arbeitsspeicher verfügen. Zudem spielt der Grafikspeicher bei **Doom 3** eine wichtige Rolle. Da bei der Einstellung „High Quality“ größtenteils unkomprimierte Texturen verwendet werden, wird eine Grafikkarte mit 256 MByte empfohlen. Bei weniger Grafikspeicher müssen die Texturen ausgelagert werden und das Spiel läuft langsamer. Für „Medium Quality“ sollten es immerhin 128 MByte sein. Der Modus „Low Quality“ eignet sich hingegen auch für 64-MByte-Karten. Bei „Ultra Quality“ kommen ausschließlich unkomprimierte Texturen zum Einsatz, was für die beste Bildqualität sorgt. Id Software sieht diesen Modus allerdings nur für Pixel-Platinen mit 512 MByte Speicher vor. Der Unterschied zu „High Quality“ ist sehr gering.

Hardware-Anforderungen

Auch für die Einstellung „High Quality“ brauchen Sie einen vergleichsweise schnellen PC. Um mit dieser Einstellung in 1.024x768 flüssig spielen zu können, benötigen Sie mindestens eine Geforce FX 5950 Ultra oder Radeon 9800 XT, eine CPU mit 2.200 MHz und 512 MByte Arbeitsspeicher. Wer auf Details verzichten kann, wählt „Medium Quality“ aus und deaktiviert die Einstellungen „High Quality Special Effects“ und „Enable Specular“. Zudem sollten Sie die Auflösung auf 800x600 senken. Mit diesen Einstellungen sieht **Doom 3** immer noch erstaunlich gut aus und läuft bereits auf den günstigen Platinen Geforce FX 5700 Ultra und Radeon 9600 XT flüssig. Welche Grafikkarte bei **Doom 3** die besten Ergebnisse abliefert und mit welcher Pixel-Schleuder Sie bei mittlerer Detailstufe flüssig spielen können, erfahren Sie in der Benchmark-Übersicht. (dm)



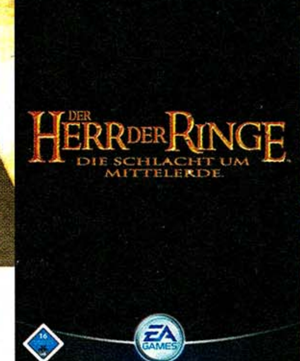
SCHATTENDASEIN Der Ultra-Extreme-Quality-Mod ermöglicht einen Selfshadow-Effekt. Damit werfen alle Figuren abhängig von der Lichtquelle einen Schatten auf sich selbst. Doom 3 sieht damit noch glaubwürdiger aus, läuft allerdings auch deutlich langsamer.



Angriff der Prämien-Hits

Schnell entscheiden und zugreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, kann unter diesen **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.





Half-Life 2
Sie wollen wirklich noch etwas über dieses Spiel und den wohl bekanntesten Brillenträger hören? **Half-Life 2** ist der Shooter, der den Benchmark für das gesamte Genre setzt. Hier paart sich technische Brillanz dank herausragender Grafik und ultra-realistischer Spielphysik mit Spielspaß pur. Erscheinungsdatum: September 2004. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.
Prämien-Nr.: 002396

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Ein Echtzeit-Strategie-Epos der Superlative. Begleiten Sie Aragorn, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie berühmt-berüchtigte Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und seien Sie dabei, wenn die riesigen Ents auf Hunderte von Orks treffen. Erscheinungsdatum: November 2004.
Prämien-Nr.: 002545

Die Sims 2
Feuerwehrmann oder Wissenschaftlerin? Penthouse oder Reihenhäuschen? Großfamilie oder Single-Bude? Freuen Sie sich auf das Spiel der unbegrenzten (Un-)Möglichkeiten, die Fortsetzung zum erfolgreichsten PC-Spiel aller Zeiten – und verfolgen Sie die Entwicklung Ihrer Sims von der Wiege bis ins hohe Alter. Machen Sie sich gefasst auf ein Feuerwerk an witzigen Animationen und eine 3D-Welt.
Prämien-Nr.: 002546

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämien-Nr.

* bei Half Life 2: Ausweiskopie zum Nachweis der Volljährigkeit des Prämienempfängers erforderlich

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



DOS-Klassiker unter Windows XP

Auch wenn aktuelle Spiele mit genialer Grafik protzen, bleiben DOS-Klassiker unvergessen. Wir verraten, wie die Software-Oldtimer unter Windows XP laufen.

Wenn der pixelige Guybrush Threepwood in **Monkey Island 2** aberwitzige Rätsel löst oder sich in **Dune 2** quadratische Panzer bekämpfen, ist moderne 3D-Grafik schnell vergessen. Kein Wunder, haben doch viele Spiele aus dem Prä-Windows-Zeitalter neben einem ausgeklügelten Gameplay auch einen einzigartigen Nostalgie-Charme. Zahlreiche DOS-Spiele laufen allerdings nicht mehr mit modernen Betriebssystemen wie Windows XP. Daher haben wir 42 DOS-Klassiker auf ihre Windows-XP-Kompatibilität geprüft.

Die einfachste Methode

Im besten Fall kommen Sie ohne zusätzliche Programme aus. Manche DOS-Titel werden als CD-Neuauflage verkauft und funktionieren ohne weiteres unter Windows XP. Beispielsweise können Sie die CD-ROM-Versionen des Aufbau-Urvaters **Sim City 2000** und der ersten beiden Teile der legendären **Wing Commander**-Reihe einfach wie aktuelle Windows-Spiele installieren und starten. Für andere Klassiker müssen Sie zunächst die Eingabeaufforderung aufrufen. Klicken Sie dazu auf den Windows-Start-Knopf und anschließend auf „Ausführen". Geben Sie „cmd" ein und bestätigen Sie mit „Ok". Danach öffnet sich ein DOS-Fenster. Begeben Sie sich über dieses Fenster in das entsprechende Spieleverzeichnis und starten Sie die Exe-Datei. Wie Sie in der Eingabeaufforderung navigieren, erfahren Sie im Extrakasten „DOS-Befehle im Überblick".

Profi-Programme benutzen

Zwar lassen sich die meisten DOS-Spiele über die Eingabeaufforderung starten, allerdings funktionieren sie oft nur eingeschränkt. Beispielsweise knackt der Ton oder das Programm stürzt nach kurzer Zeit regelmäßig ab. Die Ursache hierfür: Die Konfiguration der Eingabeaufforderung wurde nicht für Spiele optimiert. Wesentlich spielefreundlicher ist dagegen die DOS-Box. Das kostenlose Programm wurde speziell für DOS-Titel entwickelt. Die aktuelle Version können Sie von der Internetseite dosbox.sourceforge.net herunterladen. Wählen Sie dazu die Schaltfläche „Downloads" und klicken Sie anschließend den Eintrag „Windows" an. Nachdem Sie einen Server ausgewählt haben, startet der Download der rund 700 kByte kleinen Installationsdatei.

Spielen mit der DOS-Box

Einen Spiele-Urahn mit der DOS-Box zu starten ist in den meisten Fällen sehr einfach: Wählen Sie die Startdatei (Exe-Datei) aus dem Installationsverzeichnis des jeweiligen Titels an und ziehen Sie diese per Drag & Drop auf die dosbox.exe. Nun lädt das geniale Tool selbstständig alle Basis-Einstellungen. Alternativ funktioniert diese Methode auch mit einer Verknüpfung der dosbox.exe. Falls die Software nicht korrekt läuft, fehlen gewöhnlich einfach die richtigen Einstellungen. Starten Sie das kostenlose Programm zunächst über die Windows-Eingabeaufforderung. Wie in dem Extrakasten „So funktioniert die DOS-Box" beschrieben, lassen sich nun zusätzliche Parameter einfügen. In der dosbox.conf können Sie zudem mit etwas Grundwissen zahlreiche Optionen bestimmen. Öffnen Sie dazu die conf-Datei aus dem DOS-Box-Verzeichnis mit dem Texteditor. Hier können Sie beispielsweise festlegen, ob ein Spiel stets im Vollbild-Modus gestartet wird und welche Einstellungen für die Soundkarte geladen werden. Die mit einer Raute gekennzeichneten Einträge sind jeweils Erläuterungen zu den entsprechenden Funktionen. Unter PC-Games-Webcode 23XG (einfach im Suchfenster auf www.pcgames.de eintippen) finden Sie eine aktuelle Auflistung aller Spiele, die mit der DOS-Box funktionieren.



DUNE 2 Mit der DOS-Box läuft das erste Echtzeit-Strategiespiel unter Windows XP.



KULT Legendäre DOS-Adventures wie Monkey Island 2 laufen dank ScummVM mit ordentlichem Sound und besserer Grafik unter Windows XP.

2D-Adventures im neuen Glanz

Adventure-Spiele, etwa von Lucas Arts (damals Lucasfilm Games) oder Sierra, genießen einen legendären Ruf unter den DOS-Klassikern. Für alle, die noch einmal die Genre-Blütezeit erleben wollen, gibt es den DOS-Emulator ScummVM. Das Programm wurde explizit für Abenteuer-Highlights wie die ersten beiden Teile der **Monkey Island**-Reihe, die **Indiana Jones**-Adventures oder **Day of the Tentacle** entwickelt. Eine umfangreiche Kompatibilitätsliste finden Sie unter scummvm.sourceforge.net. Dort können Sie auch die neueste Version herunterladen. Im Vergleich zur DOS-Box verfügt ScummVM über eine erstklassige Soundunterstützung. Zudem können Sie unterschiedliche Filtermethoden auswählen, wodurch beispielsweise der Treppeneffekt reduziert wird und das Spiel deutlich besser aussieht. Um mit ScummVM ein Spiel zu starten, führen Sie zunächst die scummvm.exe aus. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Add game …" und wählen Sie anschließend das Verzeichnis, in dem sich der DOS-Titel befindet. Bestätigen Sie danach mit „Choose". Unter „Edit Game …" können Sie nun die Einstellungen für Grafik und Sound vornehmen. Unsere Empfehlung: Wählen Sie bei Audio „Mixed Adlib/MIDI Mode" aus; für eine bessere Grafikqualität setzen Sie unter „Gfx" die Einstellung „Graphics mode" auf „hq3x".

Komplettes DOS verwenden

Falls Sie bereits alle genannten Möglichkeiten ausprobiert haben, Ihr Lieblings-DOS-Spiel aber trotzdem nicht unter Windows XP läuft, hilft nur die Installation eines vollwertigen DOS-Betriebssystems. Dieser Fall ist allerdings sehr selten – bei unseren Tests brauchten wir nur für **Legends of Kyrandia 3** zwingend ein komplettes DOS – und auch damit fehlte der Sound. Ferner sollten Sie hierfür bereits im Umgang mit dem altmodischen Betriebssys-

DOS-Befehle im Überblick

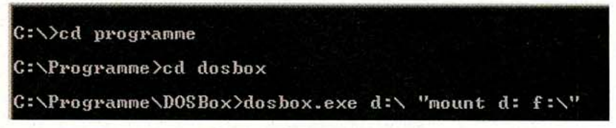
Sie haben noch keine Erfahrung mit dem antiken Betriebssystem gesammelt? Wir zeigen Ihnen die wichtigsten Befehle.

c:	Wechselt auf die Festplatten-Partition „C:"
cd XXXX	Öffnet das Verzeichnis XXXX
cd..	Verlässt das aktuelle Verzeichnis
dir	Zeigt den Inhalt des aktuellen Verzeichnisses an
dir /p	Listet den Verzeichnisinhalt seitenweise auf
cls	Entfernt alle Einträge des geöffneten Fensters

So funktioniert die DOS-Box

RICHTIGE PARAMETER

Für manche Spiele müssen Sie bei der DOS-Box verschiedene Parameter hinzufügen. Wenn ein Spiel beispielsweise auf d: installiert ist und eine CD benötigt, öffnen Sie zunächst die Eingabeaufforderung („Start" und anschließend „Ausführen" anklicken, danach „cmd" eingeben und bestätigen). Fügen Sie hinter den Befehl dosbox.exe den Parameter „d:\" ein, damit die Partition d: als Laufwerk c: erkannt wird. Durch „mount d: f:\" wird das DVD-Laufwerk in der DOS-Box als Laufwerk d: angesehen. Die Laufwerksbuchstaben müssen Sie selbstverständlich entsprechend Ihres PCs anpassen.



TEXTEINGABE

In der DOS-Box begeben Sie sich in das Spieleverzeichnis und geben die Exe-Datei ein, um das Spiel zu starten. Welche Befehle Sie dafür benötigen, erfahren Sie unter „DOS-Befehle im Überblick".

```
MI2                 <DIR>          03-05-1995  6:03
SAVES               <DIR>          03-05-1995  6:03
CHECKCD   EXE              21,231  07-02-1994  6:31
DOTT      BAT                  96  27-04-1995  9:11
HDINST    BAT                  31  04-02-1994  7:25
IJ4       BAT                  87  18-04-1995 11:28
LIESMICH  BAT                  45  14-04-1994 11:01
MI2       BAT                  85  18-04-1995 11:26
TREE      CRC               5,421  02-05-1995 11:22
        7 File(s)          26,996 Bytes
        7 Dir(s)      110,540,800 Bytes free

D:\>dott
```

SOUND-EINSTELLUNGEN

Bei vielen Spielen müssen Sie zunächst die Soundkarte einrichten – wählen Sie im entsprechenden Menü ein soundblasterkompatibles Modell und die gezeigten Einstellungen.



EINSTELLUNGEN PRÜFEN

Mit der Testfunktion können Sie ausprobieren, ob die Einstellungen für Soundkarte, Port, IRQ und DMA-Kanal korrekt sind. Falls nicht, sollten Sie diese Werte ändern.



tem geübt sein. Für Spiele eignet sich am besten die kostenlose Variante Freedos. Unter PC-Games-Webcode 23WJ können Sie eine gepackte ISO-Datei von Freedos herunterladen. Diese brennen Sie mit einem geeigneten Programm wie Nero Burning ROM auf CD. Klicken Sie in Nero auf „Datei" und anschließend „Öffnen". Als Dateityp geben Sie „Image-Dateien (*.nrg, *.iso, *.cue)" an. Wählen Sie nun die ISO-Datei „fdbootcd.iso" aus und klicken Sie auf „Öffnen". Danach brauchen Sie nur noch den „Brennen"-Button zu betätigen. Die Konfigurationsdatei auf der CD lässt sich natürlich nicht ändern und kann somit nicht für das jeweilige DOS-Spiel angepasst werden. Starten Sie Ihren PC daher mit der gebrannten CD und wählen Sie im darauf erscheinenden Freedos-Menü den Eintrag zum Erstellen einer Startdiskette. Auf der Diskette können Sie nun alle wichtigen Dateien beliebig editieren. Wir empfehlen, in der „fdconfig.sys" den Parameter „Files" auf „50" zu setzen und Expanded Memory zu aktivieren. Öffnen Sie dazu die Datei mit dem Windows-Texteditor und geben Sie folgende Zeilen ein:

!DEVICE=A:\driver\himem.exe
!DEVICE=A:\driver\emm386.exe
!DOS=HIGH,UMB
!FILES=50

Wenn Sie Ihren PC nun mit der Diskette starten, gelangen Sie in den DOS-Modus, mit dem die meisten Spiele-Klassiker laufen. (dm)

Welche DOS-Spiele laufen unter Windows XP?

DOS-SPIEL	GENRE	LÄUFT UNTER ...	ANMERKUNGEN
Alone in the Dark 1	Adventure	Eingabeaufforderung	Spiel ruckelt stark.
Bundesliga Manager Professional	Fußball-Manager	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Command & Conquer 1	Echtzeit-Strategie	Eingabeaufforderung	Spiel startet, aber ohne Sound. In der Dosbox wird CD nicht erkannt und Spiel startet nicht.
Civilization 1	Strategiespiel	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Descent 1	Arcade-Simulation	Eingabeaufforderung	Unter Eingabeaufforderung läuft Spiel zu schnell, in der Dosbox ist die Geschwindigkeit angemessen.
Diablo 1	Action-Rollenspiel	Über Windows, ohne Installation	Läuft problemlos
Dune 1	Echtzeit-Strategie	Eingabeaufforderung/DOS-Box	In der Eingabeaufforderung mit schlechtem Sound, in der Dosbox problemlos
Dune 2	Echtzeit-Strategie	Eingabeaufforderung/DOS-Box	In der Eingabeaufforderung mit schlechtem Sound, in der Dosbox mit Sound
FIFA International Soccer 1993	Sportspiel	Eingabeaufforderung	In der Eingabeaufforderung kein Sound, in der Dosbox startet Spiel nicht
Full Throttle	Adventure	Eingabeaufforderung/DOS-Box	In der Eingabeaufforderung mit schlechtem Sound, in der Dosbox problemlos
Heretic	Ego-Shooter	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	Adventure	Eingabeaufforderung/DOS-Box	In der Eingabeaufforderung mit schlechtem Sound, in der Dosbox problemlos
Legend of Kyrandia 3	Adventure	Freedos (plus CD-Treiber)	Spiel braucht mehr EMS-Speicher und benötigt daher Freedos, unter Freedos jedoch kein Sound
Maniac Mansion 1 (Fan-Edition)	Adventure	Eingabeaufforderung/Windows	Läuft problemlos
Maniac Mansion 2 – Day of the Tentacle	Adventure	Eingabeaufforderung/DOS-Box	In der Eingabeaufforderung mit schlechtem Sound, in der Dosbox problemlos
Master of Orion 1	Strategiespiel	Eingabeaufforderung/DOS-Box	In der Eingabeaufforderung ohne Sound, in der Dosbox poblemlos
Monkey Island 2	Adventure	Eingabeaufforderung/DOS-Box	In der Eingabeaufforderung mit schlechtem Sound, in der Dosbox problemlos
Police Quest 1 (Point&Click-Variante)	Adventure	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Police Quest 3	Adventure	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Police Quest 4	Adventure	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Railroad Tycoon Deluxe	Wirtschaftssimulation	Eingabeaufforderung	In der Eingabeaufforderung phasenweise mit Sound, in der Dosbox mit schlechtem Sound
Raptor	Arcade Game	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Rebel Assault 1	Arcade Simulation	Dosbox (von CD)	Sound stottert in der Dosbox.
Rebel Assault 2	Arcade Simulation	Eingabeaufforderung	Mit Doxbox läuft das Spiel in Zeitlupe ab, in der Eingabeaufforderung ist der Sound schlecht.
Sam & Max	Adventure	Eingabeaufforderung/DOS-Box	In der Eingabeaufforderung mit schlechtem Sound, in der Dosbox problemlos
Secret Weapons of the Luftwaffe	Simulation	Inkompatibel	Spiel bricht den Start mit Fehlermeldung „Overlay file not found." ab.
Sim City 1	Wirtschaftssimulation	Eingabeaufforderung/DOS-Box	Schlechter Sound
Sim City 2000	Wirtschaftssimulation	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Space Quest 5	Adventure	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
System Shock 1	Ego-Shooter	Inkompatibel	Spiel benötigt zu viel EMS-Speicher.
TIE Fighter (CD-Version)	Simulation	DOS-Shell von CD starten	In der Eingabeaufforderung ist der Sound schlecht, in der Dosbox wird CD nicht gefunden.
Ultima 1	Rollenspiel	Inkompatibel	Spiel startet nicht.
Ultima 4	Rollenspiel	Inkompatibel	Egal, welche Methode, das Spiel weist extreme Grafikfehler auf.
Warcraft 1	Echtzeit-Strategie	Eingabeaufforderung/DOS-Box	In der Eingabeaufforderung ist der Sound schlecht, in der Dosbox wird CD nicht gefunden.
Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	Eingabeaufforderung/DOS-Box/Freedos	Bei allen Varianten ist der Sound schlecht.
Wing Commander 1	Simulation	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Wing Commander 2	Simulation	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Wing Commander – Armada	Simulation/Strategie	Inkompatibel	Spiel bricht bei Introvideo ab.
Wings of Glory	Simulation	Inkompatibel	Spiel startet generell nicht.
X-Wing (CD-Version)	Simulation	Inkompatibel	EMS-Speicher reicht in der Eingabeaufforderung nicht, Dosbox und Freedos finden CD nicht.
Zak McCracken (Fan-Edition)	Adventure	Eingabeaufforderung/Windows	Läuft problemlos

LEGENDE: Spiel startet ohne zusätzliche Software. Zusatzprogramme werden benötigt oder Spiel läuft nur bedingt. Mit allen getesteten Methoden ist der Titel nicht spielbar.

99,76% natural

FAKE!

WRONG PARAMETER

FALSCH WIRD ECHT.
WIR MACHEN DEN UNTERSCHIED.

CREDIBILITY: Gut und Böse im Pop. Wie echt ist eure Glaubwürdigkeit? **LIEBE VS. LEIDENSCHAFT:** Warum wir manchmal Fremdgehen müssen. **TOUPET OR NOT TOUPET:** Haarkonstruktion oder nackte Wahrheit? Die große Angst vor der Geheimmrats-Ecke **BASAR:** Die tollsten Angeber-Produkte für schmale Geldbeutel und Riesen-Egos **MUSIK:** Grime! Dizzee Rascal, der Rap- revolutionär **FILM:** Pervers! Moritz bleibtreu spielt an sich rum **STYLE:** Die coolsten Klamotten für ein Leben zu Hause

das neue Blond
ab 24.09. am Kiosk

Abo-Hotline: 040 - 4 68 60 51 08,
mehr Infos: www.blondmag.de



HARDWARE

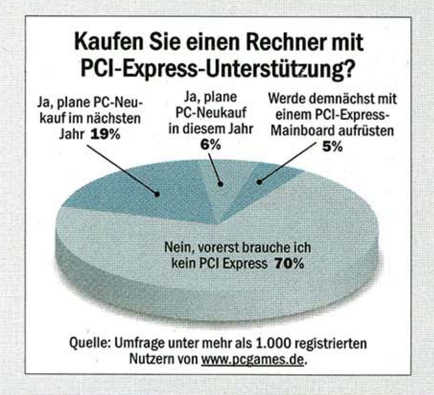
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„So macht Sparen wieder Spaß!"

Mit wachsender Begeisterung haben Kollege Mischkowski und ich Nvidias Vorserienmodell der Geforce 6600 GT auf unsere Spiele-Benchmarks angesetzt. Das Fazit war nach einigen überraschten „Ahs" und „Ohs" eindeutig: Es gibt sie eben doch noch, die klaren Preis-Leistungs-Schnäppchen. Nachdem Nvidia mit der Geforce4 Ti-4200 den letzten echten Pflichtkauf für sparwütige Spieler auf die Europaletten der Online-Versender stellte, knüpft das grüne Team endlich wieder an diese Tugend an. Besonders erfreulich ist die 3D-Power der 240 Euro günstigen Pixel-Platine, da die 500-Euro-Schallmauer im Grafikkarten-Markt längst keine Grenze mehr ist. Zudem ebnet das Shader-Modell 3.0 den Weg für hohe Bildraten bei den nächsten Knüllern wie STALKER und Schlacht um Mittelerde. Und wenn die Spieleleistung irgendwann nicht mehr reicht, steckt man einfach eine zweite 6600 GT in den Rechner – schließlich wird SLI dank Nforce4-Chipsatz salonfähig. Bis Ati mit der X700 nachzieht, bleibt Nvidias jüngster Wurf eine klare Empfehlung.



PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.



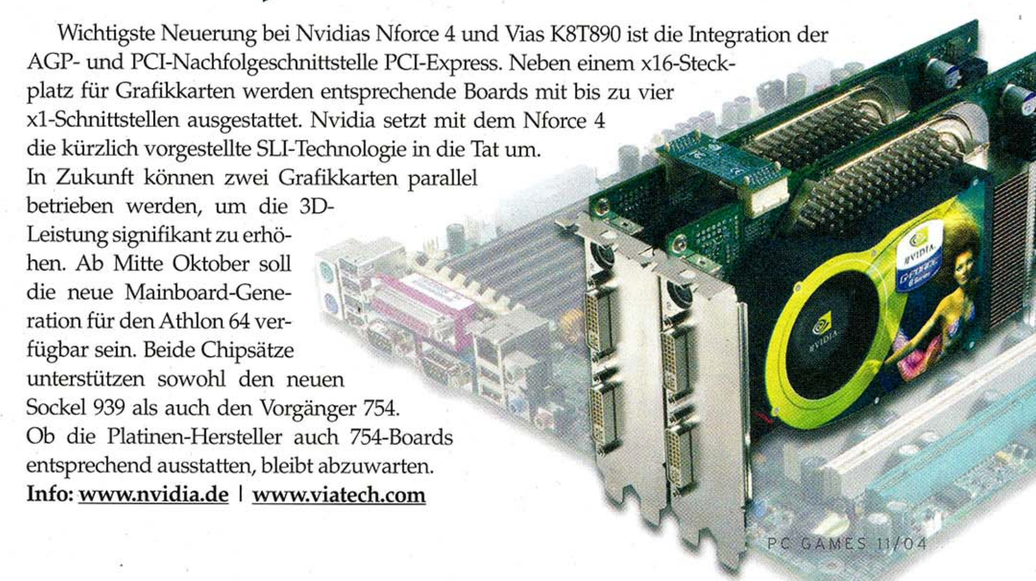
IDF 2004 Intel-Vize Otellini gab in seiner Rede einen Ausblick auf die Zukunft des Pentium 4.

INTEL DEVELOPER FORUM 2004
Blick in die Zukunft

Intel hat auf seinem halbjährlich stattfindenden Entwicklerkongress Intel Developer Forum einen Blick in die Zukunft des Pentium 4 gewährt. Das Unternehmen bestätigte erstmals offiziell, dass der P4 demnächst mit zwei Megabyte Level-2-Cache ausgestattet werden soll. Intel-Vizepräsident Paul Otellini nannte aber während des Kongresses in San Francisco noch keine Details. Einzelheiten gab er dagegen zu kommenden Zweikern-Prozessoren bekannt: Der Hersteller will im nächsten Jahr entsprechende Chips für Server, Desktop-PCs und Notebooks vorstellen. Im Jahr 2006 sollen bereits 40 % der verkauften High-End-Desktop-CPUs mit dieser Technik ausgeliefert werden. Offen blieb, wann genau und mit welchem Chip Intel im Desktop-Markt gegen AMDs Zweikern-Opteron antreten will. Otellini zeigte lediglich einen Prototyp eines Itanium, der unter dem Codenamen Montecito entwickelt wurde. Teil der Intel-Strategie sei es, die Leistung aktueller Rechner in den kommenden Jahren zu verzehnfachen. Dann soll der PC zum Beispiel Gesichter auf Fotos und in Videos erkennen oder bestimmte Personen in einer Videodatenbank finden, so Otellini.
Info: www.intel.de

NVIDIA NFORCE 4/VIA K8T890
Neue Chipsätze für den Athlon 64

Wichtigste Neuerung bei Nvidias Nforce 4 und Vias K8T890 ist die Integration der AGP- und PCI-Nachfolgeschnittstelle PCI-Express. Neben einem x16-Steckplatz für Grafikkarten werden entsprechende Boards mit bis zu vier x1-Schnittstellen ausgestattet. Nvidia setzt mit dem Nforce 4 die kürzlich vorgestellte SLI-Technologie in die Tat um. In Zukunft können zwei Grafikkarten parallel betrieben werden, um die 3D-Leistung signifikant zu erhöhen. Ab Mitte Oktober soll die neue Mainboard-Generation für den Athlon 64 verfügbar sein. Beide Chipsätze unterstützen sowohl den neuen Sockel 939 als auch den Vorgänger 754. Ob die Platinen-Hersteller auch 754-Boards entsprechend ausstatten, bleibt abzuwarten.
Info: www.nvidia.de | www.viatech.com





BENQ FP2091/FP231W

Ganz großes Kino!

BenQ bringt mit dem FP2091 und dem FP231W zwei große Displays für Spieler auf den Markt. Die Reaktionszeit des 20- beziehungsweise 23-Zoll-Displays liegt laut Hersteller bei spieletauglichen 16 Millisekunden. Neben der Analog- und DVI-Schnittstelle sind Anschlüsse für S-Video und Composite integriert. Der Betrachtungswinkel liegt bei 176 Grad horizontal sowie vertikal. Der BenQ FP2091 kostet 1.199 Euro, sein 23-Zoll-Bruder 1.999 Euro.
Info: www.benq.de

RADEON X800 XT ALL-IN-WONDER

Multimedia-Wunder

Mit der X800 XT All-in-Wonder will Ati seine erfolgreiche Multimedia-Geschichte fortschreiben. Die um TV- und Radio-Empfänger erweiterte X800 XT spart die zusätzliche Anschaffung einer TV-Karte. Trotzdem ist die Platine mit 500 MHz Chip- und 500 MHz DDR-Speichertakt ein vollwertiger 3D-Beschleuniger. Neben Video-Ein- und Ausgängen verfügt das Board über einen DVI- sowie einen D-Sub-Ausgang. Das neue Multimedia-Wunder kommt noch im Herbst für rund 500 Euro.
Info: www.ati.de

GEFORCE 6800 GT

Nvidia-Grafikkarten mit Doom 3



Top-Shooter aus dem Hause Activision plus Grafikkarte – diese Ankündigung hat Nvidia jetzt konkretisiert. In Kürze sollen Geforce-6800-GT-Platinen im Paket mit **Doom 3** auf den Markt kommen. Als Partner für diese Aktion hat sich Nvidia die Hersteller Aopen, Gainward, Point of View und XFX ausgesucht. Ein Preis für das Paket steht jedoch noch nicht fest.
Info: www.nvidia.de

MSI DR16-B

16-fach-DVD-Brenner für 100 Euro

MSI hat mit dem DR16-B einen neuen DVD-Brenner vorgestellt. Das Laufwerk beschreibt DVD-Plus-R- und DVD-Minus-R-Medien mit 16facher Geschwindigkeit und Dual-Layer-DVDs mit 2,4fachem Tempo. Das integrierte „Anti-Bumping-System" soll Erschütterungen und Vibrationen absorbieren und die Lese- und Schreibzugriffe verbessern. Der Preis des DR16-B liegt bei 110 Euro. Auch Hersteller Teac hat mit dem DV-W516G einen 16fach-DVD-Brenner für rund 100 Euro vorgestellt.
Info: www.msi-computer.de



Teufel: 7.1 THX-Soundsystem

Mit dem CONCEPT G THX 7.1 stellt der Spezialist für hochwertige Lautsprecher Teufel ein neues 7.1-Sound-System mit THX-Lizenz vor. Die Satelliten mit 80 Millimeter Tiefmitteltöner und 20 Millimeter Hochmitteltöner verfügen jeweils über 40 Watt RMS und wiegen ein stattliches Kilo. Der hölzerne Subwoofer tritt mit einer RMS-Leistung von 400 Watt an, um Bässe kraftvoll wiederzugeben. Das komplette System lässt sich bequem über eine Infrarot-Fernbedienung vom Arbeitsplatz aus steuern. Teufel verlangt für den THX-Spaß CONCEPT G THX 7.1 399 Euro.
Info: www.teufel.de

Terratec: 5.1-Soundkarte für 20 Euro

Die Aureon 5.1 PCI bietet 5.1-Surround-Sound für 20 Euro und ist preislich eine echte Alternative zum Onboard-Sound. Neben den analogen Anschlüssen sorgen optische Digital-Ein- und -Ausgänge für ein rundes Gesamtbild. Softwareseitig werden zudem alle 3D-Sound-Standards wie EAX, A3D und Direct Sound 3D unterstützt.
Info: www.terratec.net

Devolo: ADSL-Modem-Router

Der Microlink DLAN ADSL Modem Router von Devolo ist fast schon eine Eier legende Wollmilchsau: Der Router verbindet den DSL-Anschluss mit dem DLAN-Netzwerk, das eine Datenübertragung über Stromleitungen ermöglicht. Gleichzeitig können PCs auch per LAN angeschlossen werden. Ein ADSL-Modem ist bereits im Router verbaut, sodass das Gerät direkt an den Splitter angeschlossen werden kann. Der Preis: 160 Euro.
Info: www.teac.de

Viewsonic: TFT mit 8 Millisekunden

Viewsonic hat für November eine neue TFT-Reihe für Spieler angekündigt. Die LC-Displays sollen über eine besonders geringe Reaktionszeit verfügen. Der Hersteller spricht von 8 Millisekunden – ein exzellenter Wert. Aktuelle Modelle schaffen bis zu 12 Millisekunden. Allerdings ist Viewsonic nicht der einzige Hersteller, der absolut schlierenfreie Flachbildschirme anbieten will. Auch Benq hat einen TFT-Monitor mit einer Reaktionszeit von 8 Millisekunden angekündigt.
Info: www.viewsonic.de

Plantronics: Neue Spieler-Headsets

Der Headset-Spezialist Plantronics hat zwei neue Kopfhörer für Spieler vorgestellt. Beim Gamecom 1, dem Nachfolger des beliebten .Audio 90, handelt es sich um ein analoges Gerät, wogegen der Gamecon Pro 1 mit USB-Anschluss eine eigene „Soundkarte" mitbringt. Beide Headsets sind bereits für 49 Euro beziehungsweise 119 Euro im Handel erhältlich.
Info: www.plantronics.de



AAM Die Technologie zur Reduktion der Lautstärke lässt sich in einem mitgelieferten Tool steuern.

Test-Platten

Serial ATA gegen IDE – der neue Schnittstellen-Standard dominiert unseren Festplatten-Test. Doch ist SATA wirklich schneller? Lohnt der Umstieg?

Aktuelle Spiele geben sich nur noch selten mit ein paar hundert MByte Speicherplatz zufrieden und auch die digitale Videosammlung fordert ihren Tribut – eine neue Festplatte muss her. Doch welche nehmen? Der Markt ist schier unendlich groß und zum Grundentscheidungskriterium „Serial ATA oder IDE" gesellen sich neue Technologien mit klangvollen, aber ebenso nichts sagenden Bezeichnungen wie AAM oder NCQ. Wir haben für Sie zwölf aktuelle Festplatten von namhaften Herstellern auf ihre Spieletauglichkeit getestet und erklären, worauf Sie beim Kauf achten müssen.

Neue Technologien im Detail

Dass der Speichermarkt in Bewegung ist, zeichnet sich nicht nur durch die Einführung von Serial ATA ab. Zwei neue Entwicklungen sollen die Effizienz aktueller Speichermonster steigern. Unter dem Kürzel AAM (Automatic Acoustic Management) wurde eine Technologie zur Marktreife gebracht, die die Festplatte leiser arbeiten lässt, weil der Schreib-Lese-Kopf langsamer bewegt wird. Der Anwender kann in mehreren Schritten zwischen maximaler Transferleistung und minimaler Geräuschentwicklung wählen. Eine weitere interessante Neuerung zeigt sich in Form der Optimierungsfunktion NCQ. Das Native-Command-Queuing-System beschleunigt die Festplatte, wenn mehrere Applikationen auf das Laufwerk zugreifen, indem die Anfragen nach Wichtigkeit geordnet werden. Dies geschieht aber vollkommen automatisch und ohne Zutun des Anwenders.

Der Test

In unserer Bewertung der zwölf Test-Platten haben wir neben den Standard-Merkmalen wie Kapazität, Umdrehungen der Speicherscheiben, Zwischenspeicher und Transferleistung besonders auf Wärme und Geräuschentwicklung geachtet. Soll doch dem Silent-PC auch in hitzigen Sommermonaten nicht die Puste ausgehen. Wie unsere Tabelle zeigt, bringen Serial-ATA-Laufwerke noch keinen deutlichen Geschwindigkeitsvorteil. Erst im RAID-Verbund können die Laufwerke die Vorteile der neuen Technik ausspielen. Für Serial ATA spricht aber die Zukunftssicherheit. Aktuelle Mainboards verfügen teilweise nur noch über einen IDE-Kanal, der in den meisten Fällen aber schon durch DVD-Laufwerk und Brenner besetzt wird. Zudem kann natürlich die Belüftung in den PC-Systemen durch die dünnen SATA-Kabel optimiert werden. Wer noch auf IDE setzt, sollte neben der Festplatte selbst platzsparende Rundkabel anschaffen.

Testsieger: Western Digital

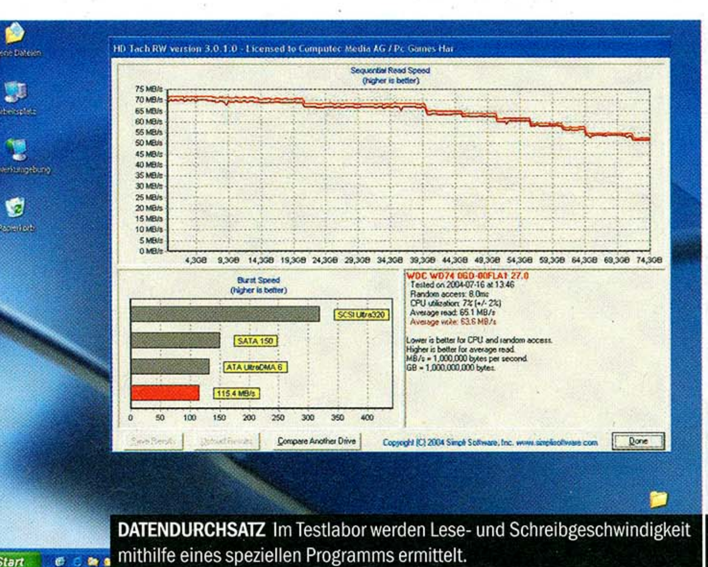
Die schnellste Festplatte am Markt kommt derzeit von Western Digital. Die WD740GD-00FLA1 besitzt 8 MByte Cache und der Hersteller gewährt 60 Monate Garantie. Das Gerät rotiert seine Speicherscheiben mit 10.000 Umdrehungen pro Minute und ist dabei mit 1,7 Sone erstaunlich leise. Die Leistungswerte (65 MByte/s beim Lesen und 63,8 MByte/s beim Schreiben) sind exzellent! Zudem ist die mittlere Zugriffszeit mit acht Millisekunden sehr gering – keine andere Platte im Test schaffte es unter die magische Grenze von zehn Millisekunden.

Preis-Leistungs-Tipp: Seagate

Die ST3200822A von Seagate ist die perfekte Allzweckplatte. Die Festplatte ist groß, schnell und dazu noch günstig. Bei der Ausstattung gibt es kaum etwas zu bemängeln: Die Seagate hat eine Kapazität von 200 GByte, der Hersteller gewährt 36 Monate Garantie. Einzig auf die Sonderfunktion AAM müssen Sie verzichten – bei einer Lautstärke von 1,2 Sone in der Spitze ist das aber zu verschmerzen. Die Leistungswerte der IDE-Festplatte mit 7.200 Umdrehungen sind teilweise sehr gut: Mit stolzen 54 MByte/s können Daten geschrieben werden, gelesen wird mit 54,9 MByte/s. Dabei ist die Festplatte, wie bereits erwähnt, sehr leise und wird mit 35 Grad Celsius durchschnittlich warm. Starke Abzüge gab es für die mittlere Zugriffszeit der ST3200822A. Erstklassig ist ihr Preis: 119 Euro für 200 GByte ist eines der besten Angebote.

Fazit

Trotz des überwältigenden Festplattenangebots leistet sich kein Hersteller in unserem Test einen echten Fehltritt. Im Preis-Leistungs-Sektor kann sich neben Seagate auch Excel Stor behaupten. Western Digital stellt mit dem 10.000-RPM-Laufwerk den klaren Testsieger. (fm)



DATENDURCHSATZ Im Testlabor werden Lese- und Schreibgeschwindigkeit mithilfe eines speziellen Programms ermittelt.





MEDAILLENTRÄGER Die Western-Digital-Platte (links) konnte mit 10.000 Umdrehungen pro Minute den Testsieg erringen, Preis-Leistungs-Tipp ist die Seagate (rechts).

Testübersicht Festplatten

Produkt:	WD740	Deskstar 7K250	Deskstar 7K250	Deskstar 7K250	Barracuda 7200.7	Ganymede 80 GB
Modellnummer	WD740GD-00FLA1	HDS722525VLSA80	HDS722512VLSA80	HDS722525VLAT80	ST3200822A	J680S
Hersteller	Western Digital	Hitachi	Hitachi	Hitachi	Seagate	Excel Stor
Preis	€ 199,-	€ 189,-	€ 99,-	€ 136,-	€ 119,-	€ 69,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Gut	Gut	Gut	Sehr gut	Gut
Kapazität	74 GByte	250 GByte	123,5 GByte	200 GByte	200 GByte	80 GByte
Cache	8 MByte	8 MByte	8 MByte	8 MByte	8 MByte	8 MByte
Extras	AAM	AAM	AAM	AAM	-	AAM
Garantie	60 Monate	36 Monate	36 Monate	36 Monate	36 Monate	36 Monate
Schnittstelle	SATA	SATA	SATA	IDE	IDE	SATA
Stromanschluss	ATX und SATA	ATX und SATA	ATX und SATA	ATX	ATX	ATX und SATA
DMA-Modus	SATA/150	SATA/150	SATA/150	DMA/100	DMA/100	SATA/150
Umdrehungen pro Minute	10.000	7.200	7.200	7.200	7.200	7.200
Jumper-Dokumentation	-	-	-	Gut	Gut	-
Transfer Lesen (Durchschnitt)	65,1 MByte/s	49,8 MByte/s	49,2 MByte/s	51,0 MByte/s	54,9 MByte/s	48,8 MByte/s
Transfer Schreiben (Durchschnitt)	63,6 MByte/s	47,4 MByte/s	47,4 MByte/s	49,9 MByte/s	54,0 MByte/s	46,2 MByte/s
Mittlere Zugriffszeit	8 ms	12,2 ms	12,4 ms	11,8 ms	15,2 ms	13 ms
Burstrate	115,4 MByte/s	118,7 MByte/s	119 MByte/s	95,9 MByte/s	94,3 MByte/s	118,5 MByte/s
Wärme	32,2 Grad	36,2 Grad	34,6 Grad	35,6 Grad	35,0 Grad	35,3 Grad
Geräuschpegel (Spitze)	1,7 Sone	0,8 Sone	1,2 Sone	1,4 Sone	1,2 Sone	1,7 Sone
Wertung:	1,33 (PC Games Award Top-Produkt 11/2004)	1,54	1,58	1,64	1,72 (PC Games Award Spartipp 11/2004)	1,74
Pro/Contra:	+ Hoher Datentransfer + Lange Garantie + Geringe Betr.-Temp. − Teuer	+ Hohe Kapazität + Extrem leise + Schnell − Hohe Betr.-Temp.	+ Schnell + 3 Jahre Garantie + Leise + Preis/Leistung	+ Hohe Kapazität + 3 Jahre Garantie + Schnell − Hohe Betr.-Temp.	+ Schnell + Leise + Hohe Zugriffszeiten − Kein AAM	+ Günstig + Relativ schnell + Preis/Leistung − Geringe Kapazität

Testübersicht Festplatten

Produkt:	Spinpoint P80	Spinpoint P80	Spinpoint P80	Spinpoint P80	DiamondMax Plus 9	Ganymede 80 GB
Modellnummer	SP1604N	SP0802N	SP1213N	SP1203N	6Y080L0420411	J680
Hersteller	Samsung	Samsung	Samsung	Samsung	Maxtor	Excel Stor
Preis	€ 89,-	€ 69,-	€ 84,-	€ 82,-	€ 69,-	€ 59,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Sehr gut
Kapazität	160 GByte	80 GByte	120 GByte	120 GByte	80 GByte	80 GByte
Cache	2 MByte	2 MByte	8 MByte	2 MByte	8 MByte	2 MByte
Extras	AAM	AAM	AAM	AAM	AAM	AAM
Garantie	36 Monate	36 Monate	36 Monate	36 Monate	12 Monate	36 Monate
Schnittstelle	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
Stromanschluss	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
DMA-Modus	DMA/133	DMA/133	DMA/133	DMA/133	DMA/133	DMA/100
Umdrehungen pro Minute	7.200	7.200	7.200	7.200	7.200	7.200
Jumper-Dokumentation	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Transfer Lesen (Durchschnitt)	50,1 MByte/s	49,9 MByte/s	49,4 MByte/s	47,8 MByte/s	48,9 MByte/s	48,7 MByte/s
Transfer Schreiben (Durchschnitt)	51,3 MByte/s	49,9 MByte/s	45,4 MByte/s	47,8 MByte/s	47,7 MByte/s	47,4 MByte/s
Mittlere Zugriffszeit	13,5 ms	13,7 ms	13,9 ms	13,9 ms	14,4 ms	13 ms
Burstrate	92 MByte/s	92,6 MByte/s	92,1 MByte/s	91,8 MByte/s	120,3 MByte/s	96 MByte/s
Wärme	32,4 Grad	33,6 Grad	33,5 Grad	32,3 Grad	35,7 Grad	34,0 Grad
Geräuschpegel (Spitze)	0,7 Sone	0,7 Sone	0,8 Sone	0,7 Sone	1,8 Sone	1,6 Sone
Wertung:	1,74	1,80	1,84	1,88	1,90	1,90
Pro/Contra:	+ Gute Transferraten + Sehr leise − Geringe Burstrate − Kleiner Cache	+ Sehr leise + Gute Transferraten − Geringe Kapazität − Kleiner Cache	+ Sehr leise + Preis/Leistung − Geringe Burstrate − Ger. Schreibgeschw.	+ Sehr leise + Geringe Temperatur − Geringe Burstrate − Kleiner Cache	+ Hohe Burstrate − Geringe Kapazität − Hohe Zugriffszeiten − Hohe Betr.-Temp.	+ Preiswert + Geringe Kapazität − Geringe Burstrate − Kleiner Cache



ROTER RASER Ati bietet die Mittelklasse-Platine Radeon X700 XT zunächst für PCI-Express an.

Ati schlägt zurück

Beim Redaktionsbesuch stellte Ati erstmals die neue X700-Serie vor. Wir verraten schon jetzt alle Details des potenziellen Preis-Leistungs-Hits X700 XT.

Mit der Geforce 6600 GT (Test auf Seite 204) deklassiert Nvidia Atis aktuelle Mittelklasse-Karte Radeon X600 XT mit einer überragenden Spieleleistung. Besonders in **Doom 3** ist die 240-Euro-Platine erstaunlich schnell und stellt die Konkurrenz buchstäblich in den Schatten. Die X700-Reihe soll dem Rivalen nun Paroli bieten.

Versionsvielfalt

Gleich drei Varianten der neuen Mittelklasse-Generation stehen dem preisbewussten Spieler zur Wahl: die Radeon X700, X700 Pro und das Spitzenmodell X700 XT, das in direkte Konkurrenz zur 6600 GT tritt. Unterschiede finden sich nur bei den Taktraten und dem Speicher. Der Grafikchip des 149 Euro günstigen Modells Radeon X700 taktet mit 400 MHz. Der 128 MByte große Speicher wird mit 350 MHz DDR angesprochen. Die X700 Pro mit 256 MByte kostet dagegen rund 199 Euro. Dafür verfügt die Pro-Karte über 425 MHz Chip- und 430 MHz DDR Speichertakt. Bei der X700 XT arbeitet der Grafikchip mit 475 MHz, der Speicher taktet sogar mit stolzen 525 MHz DDR. Ati bietet die Karte mit 256 MByte DDR3-Speicher für 199 Euro an. Ein Preis der 128-MByte-Version steht noch nicht fest.

Genau wie die Geforce-6600-Serie verfügen alle drei Varianten über acht Pixel-Pipelines und eine 128-Bit-Speicheranbindung. Zudem haben die Ati-Karten sechs Vertex-Shader-Einheiten.

Platinenlayout

Auch bei der X700-Serie setzt Ati auf das neue Steckformat PCI-Express. Dank Bridge-Chip erscheinen die Mittelklasse-Karten später allerdings auch im AGP-Format. Die PCI-X-Variante der X700 XT kommt ohne zusätzliche Stromversorgung aus. Zudem setzt Ati beim Referenzdesign, an das sich erfahrungsgemäß die meisten Hersteller halten, auf eine einfallsreiche Kühlung: In einem tunnelähnlichen System saugt der Lüfter auf einer Seite kalte Luft ein und pustet die erwärmte Luft auf der anderen Seite wieder heraus.

Technik-Vergleich

Der Technik-Zweikampf zwischen X700 XT und 6600 GT geht unentschieden aus: Beide Karten greifen auf acht Pipelines und ein 128-Bit-Speicher-Interface zurück. Zwar hat die Nvidia-Karte 25 MHz mehr Chiptakt, dafür taktet Ati den Speicher 25 MHz DDR höher. Zudem hat die X700 XT die doppelte Anzahl an Vertex-Shader-Einheiten, was sich beispielsweise bei der Polygon-Berechnung positiv auswirkt. Mit dem Shader-Modell 3 hat die 6600 GT allerdings ein Ass im Ärmel, das sich bei entsprechend angepassten Spielen durch eine höhere Performance auszahlt. Welchen Einfluss diese Eigenheiten auf die Spieleleistung haben und welche Karte das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis hat, erfahren Sie im Test in der nächsten Ausgabe. (dm)

Mittelklasse-Grafikkarten von Ati und Nvidia in der Übersicht

Grafikkarte:	Geforce 6600	Geforce 6600 GT	Radeon X600 XT	Radeon X700	Radeon X700 Pro	Radeon X700 XT
Codename	NV43	NV43	RV380	RV410	RV410	RV410
Hersteller	Nvidia	Nvidia	Ati	Ati	Ati	Ati
Preis	ca. € 180,-*	ca. € 240,-*	ca. € 199,-	ca. € 149,-*	ca. € 199,-*(256 MByte)	ca. € 199,-* (128 MByte)
Steckplatz	PCI-Express/AGP	PCI-Express/AGP	PCI-Express	PCI-Express/AGP	PCI-Express/AGP	PCI-Express/AGP
Fertigungsprozess	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer
Pixel-Pipelines	8	8	4	8	8	8
Chiptakt	300 MHz	500 MHz	500 MHz	400 MHz	425 MHz	475 MHz
Pixel-Füllrate	2,4 Gigapixel	4 Gigapixel	2 Gigapixel	3,2 Gigapixel	3,4 Gigapixel	3,8 Gigapixel
Speichertakt	275 - 350 MHz DDR	500 MHz DDR	370 MHz DDR	350 MHz DDR	430 MHz DDR	525 MHz DDR
Speichermenge	128 MByte	128 MByte	128 MByte	128 MByte	128/256 MByte	128/256 MByte
Speicheranbindung	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
Shaderprofil	3.0	3.0	2.0B	2.0B	2.0B	2.0B
Vertex-Shader-Einheiten	3	3	2	6	6	6
Besonderheiten	-	SLI-fähig	-	VIVO	VIVO	VIVO

Galaktisches Abo

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön den Multiplayer-Shooter **Star Wars Battlefront** inklusive dem kultigen **Star-Wars-Battlefront-T-Shirt**!

FRONT

AUF WELCHER SEITE KÄMPFST DU?

BACK

Sie mögen die Filme? Jetzt können Sie sie spielen! Wenn Ihnen die gigantischen Schlachten von **Star Wars** schon im Film gut gefallen haben, werden Sie **Star Wars Battlefront** lieben! Erleben Sie selbst die riesigen Schlachtfelder des **Star Wars**-Universums aus jeder Zeitepoche, von **Episode I** bis **Episode VI** – mit einem exklusiven Ausblick auf das spannende Finale – **Star Wars: Episode III**. Vier Seiten, vier Armeen, vier Ziele: Entscheiden Sie sich entweder für das Imperium, die Separatistendroiden, die Republik oder die Rebellen. Für welche von vier Seiten Sie sich auch entschließen – die Schlachten werden episch sein!

Und für das richtige Outfit ist mit dem kultigen Shirt auch gesorgt. Da heißt es schnell angreifen!

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit DVD. (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD. **WICHTIG:** Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken! (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit CD-ROM. (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Star Wars Battlefront (PC) + Shirt
(Art.-Nr.: 002574)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

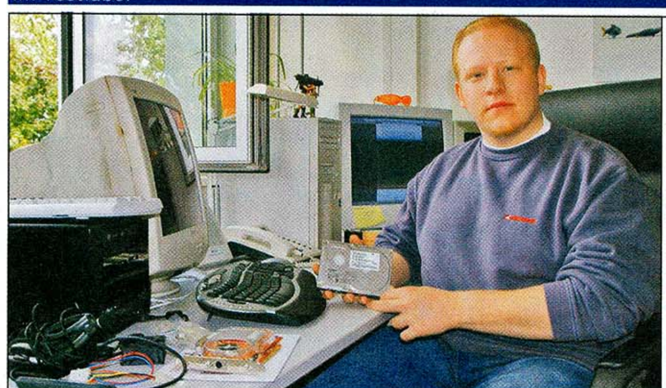
☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Einzeltests

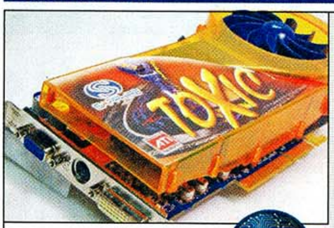
Im Testlabor



Der vergangene Test-Monat stand ganz im Zeichen der Grafikkarten. Nvidia bescherte uns ein erstes Testmuster des neuen Preis-Leistungs-Knallers Geforce 6600 GT und schickt sich an, Atis Radeon 9800 Pro aus diesem Segment zu drängen. Aber auch aus Kanada gab es Neuigkeiten: Kurz vor Redaktionsschluss brachte eine Delegation der Deutschland-Vertretung eine erste X700 ins Testlabor, der wir ebenfalls eine Seite gewidmet haben. Doch ob sich Atis konsequente Entwicklung für PCI Express auszahlt, wird sich erst zeigen. Wie Sie den 3D-Beschleuniger in Ihrem Rechner bereits heute optimieren, zeigt Ihnen unser Treiber-Special, das Sie im neuen Praxis-Bereich finden. Viel Zeit im Testcenter nahm auch die Festplatten-Marktübersicht in Anspruch. Zwölf Speichermonster für Serial ATA und IDE traten gegeneinander an. Egal ob Sie eine schnelle Platte mit 10.000 Umdrehungen oder eine günstige Storage-Lösung suchen – wir haben das richtige Datenlager für Sie! (fm)

Hardware

GRAFIKKARTE



Toxic X800 Pro VIVO

SAPPHIRE | CA. € 469,-
www.sapphiretech.de

PC Games Award – Top-Produkt 11/2004

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Sehr schnell bei aktuellen Spielen
Nahezu lautlose Kühlung
Speicher lässt sich gut übertakten

CONTRA Übertaktung per Overdrive fehlt

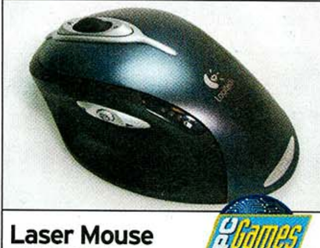
WERTUNG		
1,50	AUSSTATTUNG	1,48
	EIGENSCHAFTEN	1,47
	AUSSTATTUNG	1,51

Während sich viele Hersteller bei der Radeon X800 Pro auf das bewährte, aber unspektakuläre Ati-Referenzdesign verlassen, zaubert Sapphire mit der Toxic X800 Pro VIVO ein außergewöhnliches Ass aus dem Ärmel. Größter Pluspunkt der Eigenkreation in edlem Sapphire-Blau ist der riesige Kühlkörper von Arctic Cooling. Dieser kam bereits bei der Excalibur X800 XT IceQ II zum Einsatz und verhalf der High-End-Karte von HIS dank fast unhörbarem Lüftergeräusch zum verdienten PC-Games-Award. Auch das Toxic-Modell ist aufgrund der innovativen Kühlung mit großem 75-Millimeter-Lüfter nahezu lautlos. In unserem Test haben wir lediglich 1,0 Sone gemessen – ein Spitzenwert!

SCHNELLER ALS DIE KONKURRENZ Auch bei den Taktraten geht Sapphire eigene Wege: Der DDR3-Speicher ist bereits werkseitig um 6 MHz DDR übertaktet. Bei unserem Testmuster waren es 547 MHz DDR statt 446 MHz DDR. Mit manueller Übertaktung erreichten wir sogar sensationelle 600 MHz DDR – keine andere X800 Pro bringt dieses Ergebnis. Overdrive lässt sich aber nicht nutzen. Der Grafikchip taktet hingegen wie gewohnt mit 472 MHz. Wer sich für die 469 Euro teure Toxic X800 Pro VIVO entscheidet, bekommt die Vollversionen von **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** und **Prince of Persia** gratis.

ALTERNATIVEN Leadteks A400 Ultra TDH ist dank GF6800-Ultra-Grafikchip und höherem Takt unschlagbar schnell, jedoch 50 Euro teurer. Die NX6800-TD128 von MSI kann zwar bei der Spieleleistung nicht mithalten, kostet dafür aber nur 299 Euro. (dm)

EINGABEGERÄTE



Laser Mouse MX1000

LOGITECH | CA. € 59,-
www.logitech.de

PC Games Award – Top-Produkt 11/2004

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Ergonomisches Design
Hohe Präzision
Beste Verarbeitung
Batteriestandsanzeige

WERTUNG		
1,26	AUSSTATTUNG	1,30
	EIGENSCHAFTEN	1,40
	LEISTUNG	1,20

Die MX1000 verwendet als erste Maus einen echten Klasse-1-Laser für die optische Abtastung. Zum einen werden so problemlos 800 dpi Auflösung erreicht, zum anderen funktioniert der Nager präzise auf allen Oberflächen. Im Vergleich zu den Namensvettern ist die Logitech-Maus jetzt breiter und mit 168 Gramm auch schwerer. Letzteres ist vor allem durch den nun fest integrierten Lithium-Ionen-Akku bedingt. Praktisch: Eine LED-Anzeige auf der Oberseite gibt Auskunft über den Batteriestand. Leistungstechnisch ist der neue Nager über alle Zweifel erhaben: Latenzfreie und extrem schnelle Bewegungen sind problemlos möglich – unsere neue Referenz!

ALTERNATIVEN Für Spieler nach wie vor empfehlenswert ist die günstigere MX510 aus gleichem Hause. (fm)

EINGABEGERÄTE



Z-Board ZBD101

IDEAZON | CA. € 49,-
www.zboard.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Einfacher Layout-Wechsel
Integrierter USB-Hub

CONTRA Keine Alternative für Office
Schlechte Beschriftung

WERTUNG		
1,95	AUSSTATTUNG	1,60
	EIGENSCHAFTEN	2,00
	LEISTUNG	2,05

Die Geschichte der Spieler-Tastatur ist eine Geschichte voller Missverständnisse. Kein Grund aber für Ideazon, es nicht noch einmal mit einem Keyboard für Zocker zu probieren. Im Lieferumfang befinden sich neben der Tastatur zwei Auflagen – eine für den Office-Alltag, die andere für Spiele. Das Z-Board zickt zunächst bei der Installation: Ohne eine weitere Tastatur bekommen Sie das Brett nicht installiert. Die Haupt-Steuertasten (WASD-Ersatz) auf dem Game-Layout sind ziemlich groß und folglich auch leicht zu treffen. Die Spielematte bietet zudem viele nützliche, teilweise frei belegbare Sondertasten. Im Office-Betrieb macht das Z-Board keine gute Figur.

ALTERNATIVEN Sind durch konstante Spezial-Tastatur-Ablehnung der Zielgruppe keine in Sicht. (fm)

MONITORE



XP17 TFT

SHUTTLE | CA. € 659,-
de.shuttle.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Voll spieletauglich
Transportabel dank Tragegriff
Hohe Bildschärfe über DVI

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG	
2,19	AUSSTATTUNG 2,33
	EIGENSCHAFTEN 2,43
	LEISTUNG 2,07

Das erste LC-Display von Shuttle soll mit seinem Tragegriff die bereits vom Hersteller bedienten, mobilen Mini-PC-Spieler ansprechen. Damit das Display auch im rauen LAN-Party-Einsatz geschützt ist, wird das Panel durch eine zusätzliche Glasscheibe gesichert. So versiegelt, schließen Sie den XP17 per DVI-D oder D-Sub (RGB) an den PC an. Wir messen eine Reaktionszeit von 28 Millisekunden - damit lassen sich auch Ego-Shooter schlierenfrei spielen. Farbbrillanz, Bildschärfe und Kontrast sind gut, allerdings verringert sich die Schärfe über den RGB-Anschluss. Wenig gelungen ist die OSD-Bedienung: Die Tasten sind nur schwer zu erreichen.

ALTERNATIVEN Für 40 Euro mehr bekommen Sie unsere 19-Zoll-Empfehlung, den Iiyama E481S-B. (fm)

MP3-PLAYER



Zen Touch

PC Games Award Top-Produkt 11/2004

CREATIVE | CA. € 259,-
de.europe.creative.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Schickes Design
Touch-Navigation
Extrem lange Akkulaufzeit
Hervorragende Verarbeitung

WERTUNG	
1,46	AUSSTATTUNG 1,90
	EIGENSCHAFTEN 1,80
	LEISTUNG 1,20

Creative hat mit dem Zen Touch im Testlabor einen neuen Rekord aufgestellt - das Gerät lief mit einer Akkuladung über 24 Stunden. Auch dem Design und der Verarbeitung zollen die Tester Respekt. Wichtigste Veränderung gegenüber der Jukebox Zen ist das Touchpad, mit dem man durch Fingerbewegungen in den Verzeichnissen navigieren kann. Dies funktioniert im Test ohne Probleme, ab und an scrollt der sensitive Klavierfinger jedoch zu weit nach unten und verliert in den 20 GByte Musik die Orientierung. Nach wie vor sehr unpraktisch ist die komplexe PC-Ansteuerung über die mitgelieferte Software Nomad-Explorer.

ALTERNATIVEN Mehr Speicherplatz bietet die Jukebox Zen mit 60 GByte für 380 Euro. (fm)

NOTEBOOKS



Companion 811A 3000+

PC Games Award Spartipp 11/2004

TARGA | CA. € 1.399,-
www.targa.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Spieletaugliches Breitbild-Display
Hervorragende Ausstattung
Geringes Betriebsgeräusch
Große Festplatte

WERTUNG	
1,86	AUSSTATTUNG 1,67
	EIGENSCHAFTEN 1,43
	LEISTUNG 2,08

Targa schickt mit dem Companion 811A 3000+ ein frisches Notebook zu testenden Händen. Nach dem Auspacken sticht zunächst das renovierte Design ins Auge, tatsächlich hat der Hersteller den Fabrikanten für die Gehäuse gewechselt - eine gute Entscheidung. Das Äußere wirkt nicht zuletzt durch das Verbaute 15-Zoll-Breitbilddisplay mit einer Auflösung von 1.280x800 Bildpunkten edel. Als einer der ersten Notebook-Hersteller setzt Targa den Mobile Athlon 64 ein. Die verbaute Hauptplatine im Companion verfügt über den aus dem Desktop-Bereich bekannten K8T800-Chipsatz von Via und ist mit 512 MByte DDR-Arbeitsspeicher bestückt. Damit auch Spieler ihre Freude am Gerät haben, kommt der Ati-Mobility-Radeon-9700-Grafikchip zum Einsatz. Dieser taktet mit 405 MHz und kann auf 128 MByte eigenen Grafikspeicher mit 196 MHz DDR zurückgreifen. Im Spieletest verleihen wir aber nicht nur aufgrund der gewählten GPU ein „gut", das anfangs vorgestellte Display mit einer gemessenen Reaktionszeit von 35 Millisekunden hat ebenfalls ein Lob verdient. Unter Windows ist das Notebook mit 0,5 Sone nicht hörbar, erst die durch Spiele abgerufene Rechenleistung lässt die Lautheit auf immer noch leise 1,1 Sone steigen. Im Testlabor messen wir eine maximale Akkulaufzeit von 178 Minuten.

Produktname	Targa Companion 811A 3000+
Prozessor	Mobile Athlon 64 3000+ (1,6 GHz)
Arbeitsspeicher	512 MByte DDR-SDRAM (PC2700)
Chipsatz	Via K8T800
Grafikchip	Ati Mobility Radeon 9700 - 128 MByte, 405/196 DDR MHz
Festplatte	Samsung Spinpoint M40 (60 GByte, 5.400 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	Toshiba SD-R6372 (4x DVD+/-R, 2x DVD+/-RW)
LCD	15 Zoll WXGA (Auflösung: 1.280x800)
Akku/Gewicht	4.400 mAh (14,8 V)/3,5 kg
Kommunikation	56k-Modem, LAN 10/100 MBit/s, WLAN 802.11g (54 MBit/s)
Zubehör	Pinnacle Instant DVD, Power DVD, E-Trust Antivirus

ALTERNATIVEN Wer weniger Leistung benötigt, kann sich im Zweifel bei Dell online ein günstigeres Notebook mit Celeron-M-CPU zusammenstellen. (fm)

GRAFIKKARTEN



Geforce 6800 Cool VIVA

PC Games Award Spartipp 11/2004

INNOVISION | CA. € 299,-
www.inno3d.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Leise Kühlung
Mehr Leistung durch höheren Takt
Günstiger Preis

CONTRA Eigene Kühlermontage

WERTUNG	
1,92	AUSSTATTUNG 2,05
	EIGENSCHAFTEN 1,17
	LEISTUNG 2,13

Chip- und Speichertakt sind mit 350 MHz beziehungsweise 400 MHz DDR höher als beim Referenzdesign von Nvidia (325/350). Die Geforce 6800 verfügt über eine großflächige Coolermaster-Kühllösung, die aber vom Käufer selbst montiert werden muss. Jedoch wird die Grafikkarte nicht passiv gekühlt, der verbaute 55mm-Lüfter arbeitet aber mit gemessenen 0,9 Sone erfreulich leise. Auf der Platine messen wir eine Temperatur von 50 Grad Celsius. Fazit: Trotz des vergleichsweise günstigen Preises von 299 Euro hat die Innovision-Karte eine ordentliche Ausstattung und punktet dank leiser Kühlung und des höheren Taktes.

ALTERNATIVEN Die teuersten, übertakteten Grafikkarten wie die X800 Pro VIVO kommen von Mad Mox. (fm)

HEADSETS



Powermax HP-10

PC Games Award Spartipp 11/2004

TEAC | CA. € 54,-
www.teac.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Sehr guter Klang
Guter Tragekomfort
Switchbox

CONTRA Hoher Anpressdruck

WERTUNG	
1,58	AUSSTATTUNG 1,30
	EIGENSCHAFTEN 1,50
	LEISTUNG 1,70

Der Markt für Surround-Headsets boomt - immer mehr Hersteller reichern ihr Portfolio mit 5.1-Kopfhörern an. So auch Teac, der sein Powermax HP-10 ins PC-Games-Testlabor schickt. Bereits beim Auspacken vergeben wir Bestnoten für die Ausstattung: Die Kabel sind mit 4 Metern Länge äußerst großzügig bemessen, eine Switchbox für den Tisch bietet zusätzliche Anschlüsse (Stereo-Line-in, 6-Kanal-out für ein 5.1-System) und beherbergt die Klangregelung. Der Tragekomfort des Kopfhörers ist gut, einzig der Anpressdruck ist etwas zu hoch. Als exzellent bewerten wir den Klang: Die 5.1-Verteilung ist deutlich hörbar.

ALTERNATIVEN Wer auf Surround verzichten kann, bekommt unter anderem bei Plantronics in der Audio-Reihe hochwertige Headsets. (fm)

Neues Grafik-Schnäppchen?

Mit der Geforce 6600 GT tritt Nvidia in die Fußstapfen der Geforce4 Ti-4200: Die neue Pixel-Schleuder ist ein geniales Preis-Leistungs-Angebot!

Nach der neuerlichen Großoffensive mit Hochleistungskarten aus den Lagern von Ati und Nvidia schickt die grüne Fraktion nun eine brandneue Pixel-Kanone für die breite Mittelklasse in die Schlacht. Grundlage für den neuen NV43-Grafikprozessor ist Nvidias Chip-Flaggschiff NV40, der bei der Geforce-6800-Abteilung Verwendung findet. So beherrscht der Frischling genau wie die deutlich teureren 6800er-Modelle bereits das fortschrittliche Shader-Modell 3.0. Bei entsprechend angepassten Spielen wie **Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde**, **STALKER** und **Far Cry (dt.)** ab Version 1.2 ist dadurch eine spürbar höhere Spieleleistung möglich.

Was steckt drin?

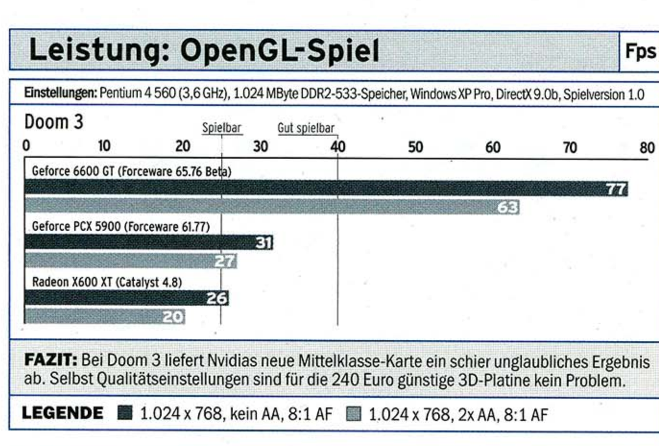
Gleichzeitig ist die Geforce 6600 GT die erste Mittelklasse-Platine mit satten acht Pixel-Pipelines. Zum Vergleich: Das Konkurrenzprodukt Radeon X600 XT berechnet nur vier statt acht Pixel pro Takt. Auch beim Chiptakt hat Nvidia nicht gespart und der 6600 GT 500 MHz spendiert. Die Speicheranbindung beträgt lediglich 128 Bit. Das will man mit 500 MHz DDR-Speichertakt wieder wettmachen. Der Preis für das Power-Paket ist mit rund 240 Euro erfreulich niedrig; neben dem GT-Modell bringt Nvidia auch eine einfache Geforce 6600 für rund 60 Euro weniger. Einziger Unterschied sind die niedrigeren Taktraten – der Grafikchip arbeitet nur mit 300 MHz, beim Speicher sind 275 bis 350 MHz DDR möglich.

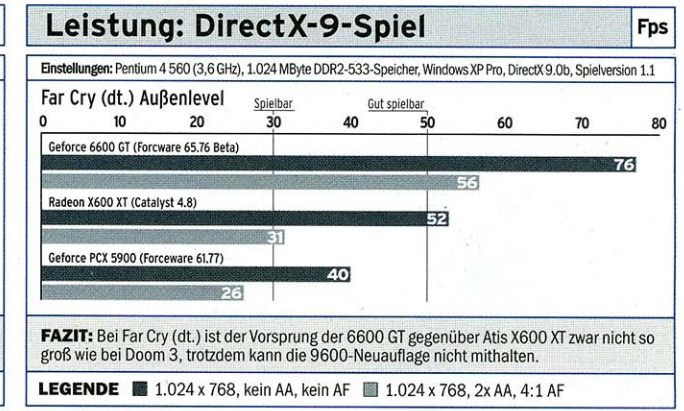
Das Drumherum

Unser getestetes Referenzmodell der Geforce 6600 GT ist für den neuen PCI-Express-Slot ausgelegt. Wenige Wochen nach der PCI-X-Variante erscheinen jedoch auch Karten für den weit verbreiteten AGP-Steckplatz. Ein Strom-Anschluss ist in dieser Variante nicht nötig. Der Lüfter ist mit 3 Sone im geschlossenen Gehäuse deutlich wahrnehmbar. Highlight: Genau wie die PCI-Express-Varianten von 6800 GT und 6800 Ultra ist die 6600 GT für Nvidias SLI geeignet. Damit lassen sich auf entsprechenden Mainboards zwei gleiche Pixel-Platinen gemeinsam betreiben. Gegenüber einer einzelnen Karte verspricht der Hersteller etwa 80 Prozent mehr Spieleleistung.

Leistung und Fazit

Nvidia preist den NV43 als „**Doom 3**-Grafikchip" an ... und verspricht damit nicht zu viel: Beim Horror-Shooter von id ist die 6600 GT erstaunlich schnell. Sogar mit zweifacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung ist **Doom 3** flüssig spielbar – und das für nur 240 Euro. Auch in **Far Cry (dt.)** ist Atis Radeon X600 XT keine ernst zu nehmende Konkurrenz. Die Roten wollen daher mit der X700 nachziehen – eine Vorschau lesen Sie auf Seite 200. Solange ist die Geforce 6600 GT erste Preis-Leistungs-Wahl. Wir warten gespannt auf finale Herstellerkarten. (dm)





Aktuelle Grafikkarten von Nvidia und Ati im Detailvergleich

Grafikkarte:	Geforce 6600	Geforce 6600 GT	Geforce 6800	Radeon X600 XT	Radeon X800 Pro
Codename:	NV43	NV43	NV40	RV380	R420
Hersteller:	Nvidia	Nvidia	Nvidia	Ati	Ati
Preis:	ca. € 180,-*	ca. € 240,-*	ca. € 299,-	ca. € 199,-	ca. € 440,-
Pixel-Pipelines:	8	8	12	4	12
Chiptakt:	300 MHz	500 MHz	375 MHz	500 MHz	475 MHz
Speichertakt:	275 - 350 MHz DDR	500 MHz DDR	350 MHz DDR	370 MHz DDR	450 MHz DDR
Shaderprofil:	3.0	3.0	3.0	2.B	2.B
Fertigungsprozess:	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer
Speichermenge:	128 MByte	128 MByte	128 MByte	128 MByte	256 MByte
Speicheranbindung:	128 Bit	128 Bit	256 Bit	128 Bit	256 Bit

*noch nicht sicher

Nicht länger träumen- zugreifen!!!



PixelView NVIDIA GeForce 6800 128 MB

256bit / DVI-TV Out / RAMADAC / 400 Direct X DX9.0

Monatlich schon ab: €13 Mit der BEMI Card Finanzierung



Die schnellste Grafikkarte aller Zeiten

Mit DVI-TV OUT



€ 329,-

chiliGREEN Experience 2500 shared



Revoltec Light Pad Precision

REVOLTEC

Das Präzisions-Mauspad für professionelle Gamer, Office und Home-User.

Blue Edition

€ 19,99



Symbolfoto

chiliGREEN Experience 2500 shared

AMD Sempron ™ 2500+ / 256MB DDR-RAM / 40GB HDD 7.200U/min. / FDD / VGA shared Memory bis 64MB (1xAGP frei) / Combo Laufwerk CD-RW u. DVD 16/810/40/12x / LAN / 6 Ch. Sound System / 2xfront 2xback USB 2.0 / Suse Linux 9.0 (beigepackt) / Internet Tastatur u. Wheel Maus / Cyberlink DVD Solution für DVD & CD-RW / 2 Jahre Garantie (2 Jahre Pick-up-Service) / chiliGREEN empfiehlt Microsoft® Windows® XP / Auch mit Windows XP erhältlich

*Monatlich schon ab: €13 Mit der BEMI Card Finanzierung

Jetzt kaufen, später bezahlen - mit der BEMI 0,0% Finanzierung

Heute mitnehmen und in sechs Monaten bezahlen? Das kostet meistens üppige Zinsen. Aber nicht bei BEMI! Wir bieten Ihnen einen Zinssatz von 0,0% bei Finanzierungen von PC-Systemen, Notebooks oder TFT-Displays auf 12 Monate Laufzeit. Ihr kompetenter BEMI-Partner informiert Sie gerne über diese und weitere Vorteile der BEMI-Kundenkarte. * Bei allen teilnehmenden Partner.

BEMI Card Finanzierung durch unsere Hausbank. Anfänglicher effektiver Jahreszins 15,66%. 1.22% monatlicher Zins. Flexible Rückzahlung jederzeit möglich. Ihr BEMI Partner informiert Sie gerne.

Hier können Sie kaufen:

PLZ 0... BIGLINE Computer D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • Hitech Service GmbH D-01917 Kamenz Tel.:03578-34330 • Bekas Computer D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • Soluco Computer D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • CSS Naumburg D-06618 Naumburg Tel.: 03445/ 750245 • Computerspezialist Frank Linse D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • Musik Computer & Telekommunikation Langenchursdorfer Str. 4 D-08396 Waldenburg Tel.: 037608-272952 • NeScom GbR. D-04177 Leipzig Tel.: 0341/4927480 **PLZ 1...** Indat GmbH D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • PAPAWARE D-12587 Berlin Tel.: 030/65496895 • CominIT Versandhandel D- 13403 Berlin Tel.:030-41708816 • FOERSTER-Electronic D-15566 Schöneiche Tel.:030-64329390 • DG NETWORX International D-15517 Fürstenwald Tel.: 01908/148734 • PSA Gotthun D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **PLZ 2...** Nimse Elektroniksysteme D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • Gewecke Computertechnik D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • Hebrock & Proß Computer GmbH D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - Hebrock & Proß Computer GmbH D-22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • JETEC Computer & Hardware D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • Computer Shop Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • PC Service Sylt 25980 Sylt-Ost Tel.: 0171-4044249 - Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN D-26384 Wilhelmshaven Tel.: 04421-202794 • PC-SAT24 D-26409 Wittmund-Asel Tel.: 04462-923400 • RUBI Elektronik D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - Andreas Barsch D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • W+W Hard-& Software D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 **PLZ 3...** Computershop-Garbsen D-30826 Garbsen Tel. 05131-447860 • Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • PEGOCOM Elektronik-Handel D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel: 05036/924496 • CoCo Center D-32257 Bünde Tel.:05223-654416 • ATACOM Computersysteme D-33098 Paderborn Tel.: 05251/777300 • LOGOsoft D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • THOMMES D-34346 Hann. Münden Tel.: 05541/989026 • Bemi Computer KA GmbH D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • Innovation 2000 Commerce & Service KG D-34576 Homberg / Efze Tel.: 0700/46602000 • Computer Buchenau GmbH D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • VCB Computer D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • RSK Röder System Kommunikation GbR D-36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • ACT-EDV & Support 31688 Nienstädt Tel: 05721-924400 • KK PC & Netzwerkservice D-35683 Dillenburg Tel.:02771-261761 • Comex Computer D-39179 Barleben Tel.039203/61007 • Gamespoint D-39418 Staßfurt Tel: 03925-98 96 04 **PLZ 4...** Feld EDV GmbH D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 • ADAMS D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • Digital Universe 2000 D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • Pearl Computer GmbH& CoKG D-41238 Mönchengladbach Tel.: 02166-911870 • SABOSTORE D-44809 Bochum Tel.:0234/6101696 • Pixeleyes D-42551 Velbert Tel.: 02051-253427 • KAWAK-Elektronic D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • Computer u. Büro Marita Brüggemann D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 • cerTronic D-45879 Gelsenkirchen Tel.: 0209/31988355 • M.O.D.E.R.N. Media GmbH D-48282 Emsdetten Tel.: 02572/959580 • Oelrich Informationstechnik D-49504 Lotte Tel.: 05404/9190971 • SUNPC D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • Döveling Bruno Telekommunikation D 49626 Bippen-Hartlage Tel.: 05435/5061 • **PLZ 5...** Abtron Computer Systems • D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 • Fox-netcenter GmbH D-52525 Heinsberg Tel.: 02452-159118 • Sielaff-Computer D-52531 Übach-Palenberg Tel. 02451-909389 • HEDVA D-53881 Euskirchen Niederkastenholz Tel.:02255-950711 • Computer & Zubehör Rüdiger Puppe D-59174 Kamen Tel:02307-22847 • Klein Hardware D-51789 Lindlar Tel.: 02207/703445 **PLZ 6...** Heinz Derlet Hard- und Software D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 • ComSat24 D-61381 Friedrichsdorf Tel. 06172-7646976 • A & S Dienstleistungs GbR D-63857 Waldaschaff Tel.: 06095/995043 • Computer Sven Kloé D-63073 Offenbach Tel.: 069-83008990 • Ernst Computer Studio D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 • Comega D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 • FRAGWARE Andreas Sertel IT Service & Vertrieb D-66482 Zweibrücken www.fragware.de • ANC Computersystems D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 • EDV Beratung & Service Eric Sellier D-61449 Steinbach Tel.: 06171/704992 **PLZ 7...** LuGIS-IT D-71083 Herrenberg Tel.: 07032/952241 • Kuhn Computer D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/ 919989 • HS-EDV Vertrieb GmbH D-73240 Wendlingen Tel.:07024/5019020 • Kalypso Datentechnik D-74838 Limbach Tel.: 06287/ 91011 • Opti Systems Computer GmbH D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 • SC Computer D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 • Pixel PC D-79410 Badenweiler Tel.: 07632/828172 **PLZ 8...** IC-Computer GmbH D-80336 München Tel.:089/55028660 • Sokosoft Group D-80807 München Tel.:0811-5554883 • MSV Michael Stömer Vertriebsbüro D-81247 München Tel.: 089/18932540 • WWW COMPUTERFUNKE DE D-81737 München Tel.: 089/43640410 • CNS Computershop D-82178 Puchheim Tel.: 089/ 89020267 • SYNCRON PC Fischbach D-82110 Germering Tel.: 089/24405520 • VerCom GbR D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • XEON-Trade D-83064 Raubling Tel.: 08035/909678 • HKI Büromaschinen & Computer GmbH D-83308 Trostberg Tel.: 08621/ 5514 • Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • B.C.D. Vertriebs GmbH D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 • Spinnler EDV-Management D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/342960 • Weber Computer & Kommunikation D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.:08442/7425 • Computer Durmaz D-85354 Freising Tel.: 08161/ 883348 • ALB Computer D-85435 Erding Tel.: 08122-93983 • PC and More GmbH D-85435 Erding Tel.: 08122-958037 • Personal Computer und mehr ESW D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/ 527583 • Elektronik Dürr D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 • Bürotechnik Schuster D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/ 2976-12 • AMS Computer D-87541 Bad Hindelang Tel.:08324/952409 • Elektro Bochtler D-88400 Stafflangen Tel.: 07357/1873 **PLZ 9...** Schick EDV-Systeme GmbH D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • EDV-Beratung Weißenburg D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 • On Data Computer D-92549 Stadlern Tel.:09674/913157 • IDV Hard- u. Software GmbH D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 • SATEX-Com D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/ 913339 • Höfig Computersysteme D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/ 60472 • Computersysteme Loderbauer D-94209 Regen Tel.: 09921-94570 • Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung D-94234 Viechtach Tel.: 09942/9447-0 • Computershop Backslash D-94065 Waldkirchen Tel.: 08581/910833 • Bürotechnik Weber (Edigicam) D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 • Donau Com Tech D-94474 Vilshofen Tel. 08541 / 967 076 • EUE IT SERVICES D-97080 Würzburg Tel.: 0931/2307230 • GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale) D-95100 Selb Tel.: 09287/ 91283 • GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 • CW-Computer D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 • Elektro-Schellenberg D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 • Computer & Service Center Ilmenau D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155 • Popp IT Service D-90579 Langenzenn Tel.: 09101/5743

Celeron D 335 , Sockel 478

Sempron 2800+, Sockel A

Sempron 3100+, Sockel 754

DREIMAL GÜNSTIG? AMDs Sempron für Sockel A ähnelt nicht nur äußerlich dem Athlon XP. Die Sockel-754-Variante und der Celeron D verfügen über einen Heatspreader.

CPU-Preiskampf

Nachdem Intel den Celeron renoviert hat, zieht AMD mit der neuen Billig-CPU Sempron nach – eine günstige Gelegenheit, für Doom 3 aufzurüsten?

In der vergangenen Ausgabe testeten wir bereits das Top-Modell von Intels neuem Einsteiger-Prozessor, den Celeron D 335 (2,8 GHz). Dank Prescott-Kern liefert dieser gute Ergebnisse, der 256 kByte kleine L2-Cache und der FSB-Takt von 133 MHz QDR verhindern allerdings eine noch bessere Spieleleistung. Der vollwertige Pentium 4 (Prescott-Kern) verfügt über 1.024 kByte L2-Cache und einen 200 MHz QDR schnellen Frontside-Bus.

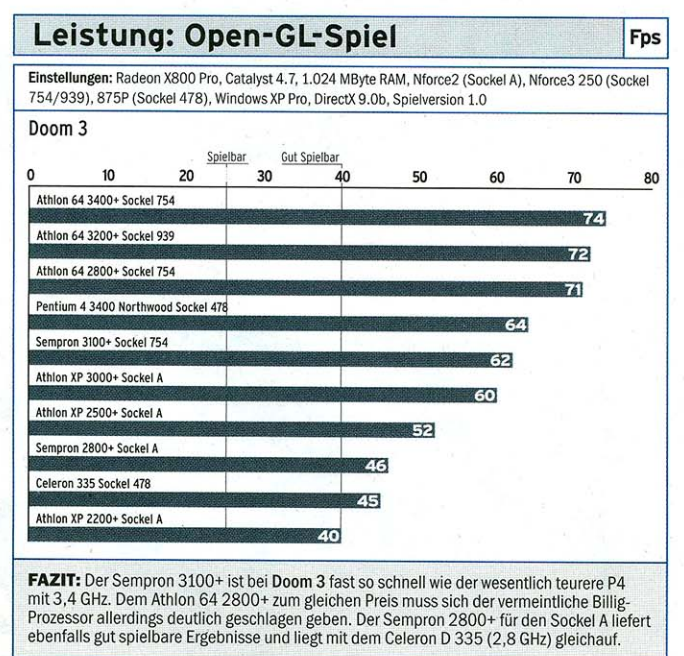
Sempron im Detail

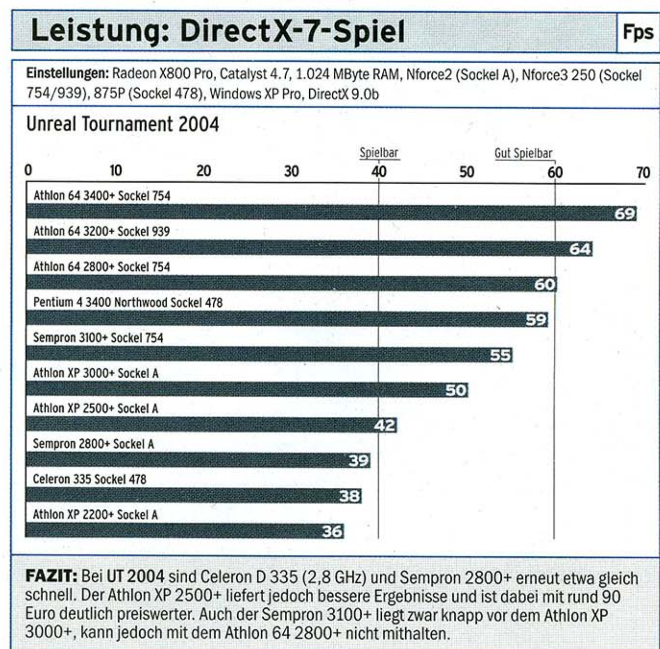
AMD bietet den Celeron-Rivalen für den Athlon-64-Sockel 754 und die Athlon-XP-Plattform Sockel A an. Später folgen Sempron-CPUs für AMDs jüngsten Sockel 939. Derzeit gibt es lediglich ein Sockel-754-Modell: den Sempron 3100+ mit 1.800 MHz für rund 139 Euro. Während der Athlon 64 über 512 kByte oder sogar 1.024 kByte L2-Cache verfügt, stattet AMD die Günstig-Version lediglich mit 256 kByte aus. Zudem fehlen die 64-Bit-Unterstützung und das Stromspar-Feature Cool'n'quiet.

Für den Sockel A stehen gleich sechs Modelle von 2200+ bis 2800+ zur Wahl. Der L2-Cache ist hier ebenfalls 256 kByte klein und der FSB-Takt wurde auf 166 MHz DDR gesenkt. Damit entspricht der Sockel-A-Sempron exakt einem Athlon XP mit dem älteren Thoroughbred-Kern.

Leistung und Fazit

Bei **Doom 3** liefert der Sempron 3100+ ein gutes Ergebnis ab und ist fast so schnell wie der teure P4 mit 3,4 GHz. Auch der Sempron 2800+ ist schnell genug für **Doom 3**. Genau wie der Celeron D sind die vermeintlichen Billig-Prozessoren von AMD allerdings noch zu teuer. Der Athlon 64 2800+ ist beispielsweise schneller als der Sempron 3100+ und kostet fast genauso viel. Auch beim Sockel A sollten Sie derzeit den günstigen Athlon XP 2800+ für nur 139 Euro dem langsameren Sempron 2800+ (124 Euro) vorziehen. (dm)



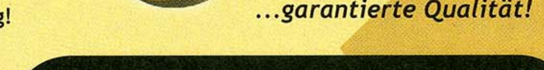


WEITERHIN GÜNSTIG!

...ab sofort auch mit Händlershop!

Wir beliefern Schulen, Behörden und Großkunden auf Anfrage per Rechnung!





AD & Shop by Dynamic Pixels · www.dpsx.de

AMD Sempron 2200+

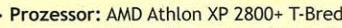
mit neuem Sempron Prozessor

- Prozessor: AMD Sempron 2200+
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M3
- Arbeitsspeicher: 128MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: PC Chips M863G
- Festplatte: 40GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: onboard Shared Memory 128MB
- Laufwerke: 52x CD-Rom Benq
- Gehäuse: 300W Midi Tower mit Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 4 Kanal Sound, LAN, ATA/133

199,- €

AMD Athlon XP 2800+

mit 8xMulti DVD-Brenner



- Prozessor: AMD Athlon XP 2800+ T-Bred
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M3
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: ASROCK K7S8X
- Festplatte: 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 9200Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- Laufwerke: 8xMulti DVD-Brenner
- Gehäuse: 300W Midi Tower mit Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 6xPCI, LAN

399,- €

Originalverpackt und 24 Monate Gewährleistung!

AMD Athlon XP 3000+

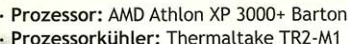
MODERNER DESIGNTOWER

- Prozessor: AMD Athlon XP 3000+ Barton
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M1
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: ASROCK K7S8X
- Festplatte: 120GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- Grafikkarte: 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- Laufwerke: 8xMulti DVD-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise)+Frontbeleuchtung, Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 6xPCI, LAN

~~549,-~~ **499,- €**

AMD Athlon XP 3000+

MODERNER DESIGNTOWER



- Prozessor: AMD Athlon XP 3000+ Barton
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M1
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: ASUS A7N8X-X
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- Grafikkarte: 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- Laufwerke: 8xMulti DVD-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise)+Frontbeleuchtung, Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN

~~699,-~~ **599,- €**

AMD Athlon 64 3200+

mit GeForce 6800LE Grafikkarte

- Prozessor: AMD Athlon 64 3200+
- Prozessorkühler: Artic Cooler Silencer 64
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM MDT PC400
- Mainboard: ASUS K8V
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- Grafikkarte: GeForce 6800LE,128MB,DVI+TV-Out
- Laufwerke: 8xMulti DVD-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise)+Frontbeleuchtung, Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN Dual Serial ATA/Raid

~~888,-~~ **859,- €**

Versandkostenfreie Lieferung ab **199,- €** (bei Zahlung per Vorkasse)

Versandkosten nur **9,90 €** (bei Zahlung per Nachnahme)

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!



Windows XP Home	zzgl. 95,- € inkl. Installation
Windows XP Pro	zzgl. 149,- € inkl. Installation

++++ GRATIS-AKTION VERLÄNGERT !!! ++++

Ein **Riesen-Softwarepaket** gibt es beim Kauf eines PC's bei uns **Gratis für Sie** dabei!









Routenplaner, Gelbe Seiten & Telefonbuch DVD 49,90 € + Ashampoo WinOptimizer Suite 39,99 € + Ashampoo PowerUp XP 39,99 € + Ashampoo Uninstaller Suite 39,99 € + Ashampoo Photo Illuminator 39,99 € + Ashampoo CD Recording Suite 3 14,99 €

Sie sparen: **224,85 €**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.lahoo.de

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg Tel. (0 44 65) 944-0

Hardware Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware



ZUGREIFEN!

12-Millisekunden-TFTs

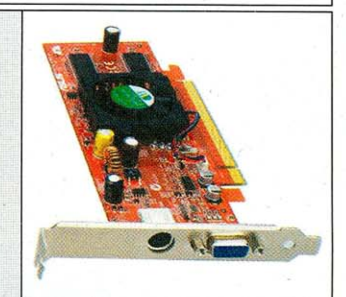


Wer auf der Suche nach einem TFT ist, sollte beim Kauf darauf achten, dass ein Panel der neuesten Generation verbaut ist.

Die beiden Hersteller Viewsonic und Benq kündigten bereits zum Ende des Jahres TFTs mit einer Reaktionszeit von 8 ms an. Wer nicht auf die flachen Renner warten, sondern bereits heute zugreifen will, sollte beim Kauf darauf achten, dass im präferierten Gerät ein Panel mit einer Reaktionszeit von mindestens 16 ms verbaut ist. Die derzeit schnellsten LCDs liegen bei 12 ms. Grundsätzlich gilt aber, dass man den Herstellerangaben – aufgrund des Messverfahrens – nur bedingt trauen kann. In unserem Testcenter werden bei der Farbkombinationsmessung häufig Werte ermittelt, die einige Millisekunden über den Angaben der Hersteller liegen. Wer hundertprozentig sichergehen will, nicht die Katze im Sack zu kaufen, greift zu einem TFT aus unserem Einkaufsführer. (fm)

FINGER WEG!

Radeon X300 SE



Ein neuer Billig-Grafikchip ist auf dem Weg in den Handel. Der Radeon X300 SE bietet alles, nur keine 3D-Leistung.

Im Internet sind sie schon gelistet: Grafikkarten mit dem neuen Radeon-X300-SE-Grafikchip (Codename RV425). Die Platinen für unter 100 Euro wirken zwar auf den ersten Blick aufgrund der PCI-Express-Bauart wie echte Preis-Leistungs-Monster, doch bei näherem Betrachten zeigt sich ein trauriges Produkt-Bild: Die 128 MByte DDR-SDRAM sind mit 400 MHz getaktet, aber nur mit 64 Bit an den Grafikprozessor angebunden. Dieser taktet mit 375 MHz und verfügt über lediglich vier Pixel-Pipelines. Ein Grafik-Feuerwerk sieht anders aus. Wir empfehlen daher unseren Lesern, die bereits eine PCI-Express-Grafikkarte benötigen, auf die Geforce 6600 GT zu warten. Diese ist zwar doppelt so teuer, verspricht aber auch mehr als ordentliche 3D-Leistung. (fm)

Neue Spieler-GPUs auf einen Blick

Ati Radeon X800 Pro

Codename: R420
Chiptakt: 475 MHz
Speichertakt: 450 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Pixel-Pipelines: 12
Kartenpreise: € 440,-*
Preis-Leistung: Ausreichend

Ati Radeon X800 XT

Codename: R420
Chiptakt: 520 MHz
Speichertakt: 560 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Pixel-Pipelines: 16
Kartenpreise: € 520,-*
Preis-Leistung: Mangelhaft

Geforce 6600 GT

Codename: NV 43
Chiptakt: 500 MHz
Speichertakt: 500 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Pixel-Pipelines: 8
Kartenpreise: € 400,-*
Preis-Leistung: Ausreichend

Geforce 6800 Ultra

Codename: NV 40
Chiptakt: 400 MHz
Speichertakt: 550 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Pixel-Pipelines: 16
Kartenpreise: € 540,-*
Preis-Leistung: Mangelhaft

*Preis bei Redaktionsschluss im Durchschnitt

TIPP DER REDAKTION

Die Geforce 6600 GT schickt sich an, die Radeon 9800 Pro als Preis-Leistungs-Karte abzusetzen. Doch noch sind keine 6600-GT-Platinen im Handel – es wird also ein heißer Grafik-Herbst.

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Takt Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	239,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	1,1 Sone	
Spartipp:	**Unsere aktuelle Top-Empfehlung bei den Grafikkarten bis 250 Euro ist auch gleichzeitig unser Preis-Leistungs-Tipp. Die flotte HIS-Platine kühlt flüsterleise mit nur 1,1 Sone.**							**2,40**
Excalibur 9800 Pro	HIS	€ 219,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	2,51
9800Pro-TD128	MSI	€ 180,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	2,7 Sone	2,56
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 189,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	2,59
V9950 Gamer Edition	Asus	€ 199,-	AGP	Geforce FX 5900	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/350 MHz DDR	2,3 Sone	2,64
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,9 Sone	2,64
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,4 Sone	2,71
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	2,3 Sone	2,72
FX5900XTV	Albatron	€ 185,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	2,0 Sone	2,73
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	€ 169,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,0 Sone	
Spartipp:	**Wer im Segment bis 250 Euro lieber zu einer Nvidia-Platine greifen möchte, wird bei Leadtek fündig. Die Geforce FX 5900 XT kostet nur 169 Euro.**							**2,73**
Verto FX 5900 XT	PNY	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,6 Sone	2,81
SP8835XT-DT	Sparkle	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/370 MHz DDR	1,7 Sone	2,83
GV-N59X128D	Gigabyte	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,7 Sone	2,83
Atlantis 9600 XT U.E.	Sapphire	€ 179,-	AGP	Radeon 9600 XT	128 DDR [2,9 ns]	500 MHz/325 MHz DDR	Passiv	2,89
FX5700U-TD128	MSI	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5700 Ultra	128 DDR [2,2 ns]	475 MHz/453 MHz DDR	0,9 Sone	2,89

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Takt Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Excalibur X800 XT IceQ II	HIS	€ 535,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	
Top-Produkt:	**Die derzeit beste Grafikkarte kommt von HIS. Die Radeon X800 XT bietet eine exzellente 3D-Leistung und eine extrem leise Kühlung – allerdings bei einem Preis von über 500 Euro.**							**1,40**
Winfast A400 Ultra TDH	Ledtek	€ 509,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	1,40
Geforce 6800 Ultra	Innovision	€ 499,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	1,43
NX6800U-T2D256	MSI	€ 539,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	1,43
GV-R80X256V	Gigabyte	€ 512,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	1,47
Falcox X80 XT Platinum	Elsa	€ 499,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	1,48
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 519,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	4,2 Sone	1,48
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	€ 519,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	
Spartipp:	**Leadtek liefert mit der A400 GT eine gute Preis-Leistungs-Alternative im oberen Grafikkarten-Segment. Der mit 410 MHz getaktete Grafikprozessor bietet dank flottem Speicher viel Leistung!**							**1,49**
AX 800 XT	Asus	€ 517,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	1,49
Toxic X800 Pro Vivo	Sapphire	€ 509,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/452 MHz DDR	1,0 Sone	1,50
Geforce 6800 GT	Galaxy	€ 439,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	370 MHz/500 MHz DDR	1,4 Sone	1,51
Gladiac 940GT	Elsa	€ 429,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,5 Sone	1,52
Radeon X800 XT	Sapphire	€ 479,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	1,55
RX800 Pro-TD256	MSI	€ 439,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,8 Sone	1,57
Radeon X800 Pro	Powercolor	€ 429,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,6 Sone	1,59

MONITORE (CRT)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92
7Klr+	AOC	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	2,03
Syncmaster 765MB	Samsung	€ 179,-	D-Sub	30-85 kHz	2,41

Spar-Tipp: 7Klr+

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
109B50	Philips	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	1,91
901B	LG	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,13
VL951T	CTX	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,14
996N	Yakumo	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,15
Syncmaster 957P	Samsung	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	2,24

Spar-Tipp: 109B50

MONITORE (LCD)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
Prolite E431S	Iiyama	€ 419,-	D-Sub, DVI-D	20 ms	1,87
Syncmaster 172x	Samsung	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	1,90
FP767-12	Benq	€ 399,-	D-Sub	23 ms	1,91
Multisync LCD1760NX	NEC	€ 479,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	1,91
SDM-HS73	Sony	€ 519,-	D-Sub, DVI-D	23 ms	1,94

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
Prolite E481S	Iiyama	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	1,92
Scaleoview S19-1	Fujitsu Siemens	€ 699,-	DVI-I	42 ms	1,95
Syncmaster 193T	Samsung	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	43 ms	2,09
48S-II	Eye-Q	€ 1.399,-	D-Sub, DVI-D	44 ms	2,10
Multisync LCD1960NX	NEC	€ 689,-	D-Sub, DVI-D	40 ms	2,12

MAINBOARDS

SOCKEL A (AMD ATHLON XP, DURON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 95,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,86
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 80,-	KT600	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,89
AK79D-400 Max	Aopen	€ 110,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,94
K7N2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,95
A7V880-UAYZ	Asus	€ 80,-	KT880	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-227 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,00

SOCKEL 754 (AMD ATHLON 64)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 110,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,64
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 110,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,67
AK89 Max	Aopen	€ 130,-	Nforce3 150	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-250 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,67
K8V Deluxe	Asus	€ 90,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,68
KV8-Max3	Abit	€ 150,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,75

Spartipp: MSI stattet sein K8T Neo-FSR mit einer dynamischen Übertaktungsfunktion aus. Im Spielbetrieb kann der Prozessor-Takt leicht angehoben werden. (1,67)

SOCKEL 939 (AMD ATHLON 64, ATHLON 64 FX)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
Abit AV8	Abit	€ 130,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,74
K8N Neo2 Platinum-54G	MSI	€ 175,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,96
K8N Neo2 Platinum	MSI	€ 150,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,97
A8V Deluxe	Asus	€ 130,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,01

Spar-Tipp: Abit AV8

SOCKEL 478 (INTEL PENTIUM 4, CELERON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
IC7-Max3	Abit	€ 180,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,62
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,73
IC7	Abit	€ 115,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,75
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 95,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,93
P4P800 Deluxe	Asus	€ 120,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,94
8PENXP	Gigabyte	€ 170,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-355 MHz	DDR200-DDR400 (6)	2,11

Top-Produkt: Exzellent ausgestattetes Pentium-4-Mainboard mit sehr viel Übertaktungspotenzial. Die Kühlung der Spannungswandler sorgt für eine hohe Stabilität. (1,62)

Spar-Tipp: IC7

SOCKEL 775 (PENTIUM 4)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
915P Neo Platinum	MSI	€ 159,-	Intel i915P	1/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	DDR2 400 - DDR2 533 (4)	1,68
P5GD2 Premium	Asus	€ 239,-	Intel i915P	1/3/2/8xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	DDR2 400 - DDR2 600 (4)	1,8
AG8-3RD Eye	Abit	€ 149,-	Intel i915P	1/3/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR333-DDR400 (4)	1,84
PX915P Pro	Albatron	€ 106,-	Intel i915P	1/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	DDR333-DDR400 (4)	1,88

SPEICHER

Modell	Hersteller	Preis	Max. Takt (lt. Hersteller/Test NF2/Test i875P)	SPD-Latenzen	Wertung
Twinx1024-3200XLPRO	Corsair	€ 320,-	200 MHz/220 MHz/250 MHz	CL2-2-2-5	1,68
VS256MB400	Corsair	€ 45,-	200 MHz/220 MHz/220 MHz	CL2,5-3-3-7	2,13
PC3200 Ultra Dual Channel	GEIL	€ 130,-	200 MHz/226 MHz/235 MHz	CL2-3-3-6	2,15
DDR400-SDRAM	Take MS	€ 75,-	200 MHz/220 MHz/225 MHz	CL3-3-3-8	2,63
PC400 MS64D3200U-5	Take MS	€ 44,-	200 MHz/208 MHz/215 MHz	CL2,5-3-3-8	2,68

Top-Produkt: Mit extrem geringen Latenzen von CL2-2-2-5 ist das Speicher-Duett von Corsair vor allem für Overclocker interessant. (1,68)

Die wichtigsten Spieler-CPUs

Sempron 2800+
Hersteller: AMD **Takt:** 2 GHz
Sockel: A (462) **FSB:** 333
Preis: € 114,-* **P/L:** Befriedigend
Level-1/2-Cache: 128/256 kByte

Athlon XP 3000+
Hersteller: AMD **Takt:** 2,1 GHz
Sockel: A (462) **FSB:** 400
Preis: € 149,-* **P/L:** Gut
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte

Athlon 64 3200+
Hersteller: AMD **Takt:** 2,2 GHz
Sockel: 754 **FSB:** 400
Preis: € 216,-* **P/L:** Befriedigend
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte

Athlon 64 3800+ (Boxed)
Hersteller: AMD **Takt:** 2,4 GHz
Sockel: 679 **FSB:** 400
Preis: € 699,-* **P/L:** Ausreichend
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte

TIPP DER REDAKTION
AMD revolutioniert mit dem Sempron still und leise das Preis-Leistungs-Segment. Wer in erster Linie „billig" fahren möchte, kann hier zugreifen. Der Athlon XP ist hier aber auch eine Alternative!

Neue Chipsätze für Prozessoren

Nforce2 Ultra 400Gb
Hersteller: Nvidia
Prozessoren: Athlon XP, Duron
Sockel: A (462)
USB/Firewire: Ja/ja
Speicher: DDR200-DDR400
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/ja
Eigenschaften: Gigabit-Ethernet, RAID, Hardware-Firewall

K8T800 Pro
Hersteller: Via
Prozessoren: Athlon 64, Athlon 64 FX, Opteron
Sockel: 754, 939
USB/Firewire: Ja/ja
Speicher: DDR200-DDR400
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/ja
Eigenschaften: Dynamisches OC

Intel 875
Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4, Celeron (Northwood/Prescott)
Sockel: 478
USB/Firewire: Ja/ja
Speicher: DDR200-DDR400
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA100/ja
Eigenschaften: RAID (ICH5R Southbridge)

Intel 925X
Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4, Celeron (Prescott)
Sockel: 775
USB/Firewire: Ja/ja
Speicher: DDR2 400-533
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA100/ja
Eigenschaften: DDR2, PCI-Express

TIPP DER REDAKTION
Bis zum Erscheinen von Nforce 4 und K8T890 empfehlen wir für den Athlon-64-Einsatz Mainboards mit Vias K8T800-Pro-Chip-

*Preis bei Redaktionsschluss im Durchschnitt

Neueinsteiger

CORDLESS DESKTOP LX 501 I, Mac



Logitech hat sein neues Volkseingabegeräteset Cordless Desktop LX 501 ganz in Macintosh-Aufmachung gehalten. Zahlreiche Sondertasten vereinfachen nun aber auch den Windows-Alltag. Die flache Tastatur bietet unter anderem ein 4-Wege-Steuerkreuz und ein zusätzliches Scrollrad. Fazit: Logitech liefert mit der Cordless Desktop LX 501 eine gute Standard-Kombination ohne Highlights. (fm)

Hersteller: Logitech **Preis:** € 69,-*
Kategorie: Maus-Tastatur-Kombi
Webseite: www.logitech.de **WERTUNG:** 1,87

WIRELESS OPT. DESKTOP Silberpfeil



Microsoft will Logitech natürlich in nichts nachstehen und veröffentlicht ebenfalls in diesen Tagen ein neues Paket aus kabelloser Tastatur und Maus. Das Wireless Comfort Keyboard verfügt ähnlich wie das betagte Natural Keyboard über einen leicht gebogenen Tastensatz. Beim Spielen ist die Rundung aber kein Hindernis. Die Verarbeitung ist gut, ein paar Sondertasten mehr hätten der Tastatur gut getan. (fm)

Hersteller: Microsoft **Preis:** € 69,-*
Kategorie: Maus Tastatur Kombi
Webseite: www.microsoft.de **WERTUNG:** 1,75

ZALMAN CNPS7000B-CU Neuauflage



Ob Sockel A, 478, 754, 939 oder 940 – der Zalman-CNPS passt auf alles und ist dank hervorragender Kühlleistung zu einem der beliebtesten Kühler avanciert. Grund genug für den Hersteller, eine überarbeitete Version vorzustellen. Der CNPS7000B ist mit 762 Gramm rund 4 Gramm schwerer als sein Vorgänger. Im Silent-Betrieb ist der Kühler mit sehr guten 0,4 Sone fast unhörbar. (fm)

Hersteller: Zalman **Preis:** € 49,-*
Kategorie: CPU-Kühler
Webseite: www.zalman.co.kr **WERTUNG:** 1,84

CPU-KÜHLER

SOCKEL 754/940 ATHLON 64

	Modell	Hersteller	Preis	Sockel	Werkstoff	Lautheit	Wärmeentwicklung	Geeignet bis	Wertung
	Silent Boost K8	Thermaltake	€ 30,-	754/940	Kupfer	1,6/0,5 Sone	52/54 °C (Athlon 64 3200+)	Athlon 64 3400+	1,52
	Top-Produkt:	Unsere Referenz für Sockel 754 und 940 arbeitet mit einer Lautstärke von 0,5 bis zu 1,6 Sone. Die Wärmeentwicklung liegt dank Kupferlamellen zwischen 52 und 54 Grad Celsius.							
	Blade 64 Papst80	EKL	€ 31,-	754/940	Alu/Kupfer	1,4/0,4 Sone	54/63 °C (Athlon 64 3200+)	Athlon 64 3400+	1,60
	CNPS7000A-Cu	Zalman	€ 44,-	A/478/754/940	Kupfer	2,7/1,1 Sone	55/58 °C (Athlon 64 3200+)	Athlon 64 3400+	1,63
	Polargate 64FX Cu S	Verax	€ 129,-	754/939/940	Kupfer	2,9/0,3 Sone	46/50 °C (Athlon 64 3200+)	Athlon 64 3400+	1,66
Neueinsteiger	CNPS7000B-Cu	Zalman	€ 44,-	A/478/754/939/940	Kupfer	2,7/1,1 Sone	55/58 °C (Athlon 64 3200+)	Athlon 64 3400+	1,84

SOCKEL A/370/478 ATHLON XP/PENTIUM 4

	Modell	Hersteller	Preis	Sockel	Werkstoff	Lautheit	Wärmeentwicklung	Geeignet bis	Wertung
	HT-101	Aerocool	€ 46,-	A/478	Kupfer	1,7/0,4 Sone	54/58 °C (Athlon XP 3200+)	Athlon XP 3200+	1,57
	Top-Produkt:	Der HT-101 von Aerocool ist für Pentium 4 und Athlon XP gleichermaßen geeignet. Der Kupfer-Kühler wird maximal 1,7 Sone laut und eignet sich somit auch für Silent-Systeme.							
	SP-97	Thermalright	€ 60,-	A/370	Kupfer	1,8/0,5 Sone	52/57 °C (Athlon XP 3200+)	Athlon XP 3200+	1,70
	HPS1	Sharkoon	€ 34,-	A/370	Alu/Kupfer	1,6/0,4 Sone	55/59 °C (Athlon XP 3200+)	Athlon XP 3200+	1,72
Spar-Tipp	Samurai	Scythe	€ 28,-	A/370/478/940/754	Kupfer	3,7/0,3 Sone	53/62 °C (Athlon XP 3200+)	Athlon XP 3200+	1,74
	Pipetower 7	Cooler Master	€ 40,-	A/370	Alu/Kupfer	0,5/0,2 Sone	57/70 °C (Athlon XP 3200+)	Athlon XP 3200+	1,81

NETZTEILE

	Modell	Hersteller	Preis	Ges./Comb. (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautstärke (Win/3D)	Wärmeentw.g (3D)	Wertung
	BQT P4-400W-SW1,3	Be Quiet!	€ 79,-	400/220 Watt	28/40/20 Ampere	0,6/0,6 Sone	34 Grad Celsius	1,92
	Top-Produkt:	Unser Spitzenreiter bei den Netzteilen liefert hohe Leistung bei einer geringen Lautstärke von nur 0,6 Sone. Dabei bleibt das Gerät mit einer Temperatur von 34 Grad verhältnismäßig kühl.						
	QT-02400 G	Qtechnology	€ 90,-	400/220 Watt	28/32/18 Ampere	0,5/1,2 Sone	37,5 Grad Celsius	2,09
	FSP350-60PN (ichbinleise)	Fortron Source	€ 99,-	350/220 Watt	28/30/18 Ampere	0,5/1,4 Sone	39 Grad Celsius	2,15
	EFN-300 Fanless	Etasis	€ 174,-	300/180 Watt	23/25/18 Ampere	0/0 Sone	48 Grad Celsius	2,28
Spar-Tipp	UN-380PFC	Ultron	€ 40,-	380/200 Watt	21/25/14 Ampere	0,6/1,7 Sone	31 Grad Celsius	2,29

ATX- GEHÄUSE

	Modell	Hersteller	Preis	Montagepl.	Lüfterpl.	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Geh.*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
	X-Alien	Levicom	€ 129,-	7/5	6(6)	Leicht (6,0 Kilo)	45/52/28 °C	48 dB(A), 5,4 Sone	1,77
	Stacker	Cooler Master	€ 155,-	5/12	3(5)	Schwer (17,0 Kilo)	41/53/28 °C	40 dB(A), 3,0 Sone	1,79
	PC-V1000	Lian Li	€ 234,-	6/5	2(2)	Normal (8,5 Kilo)	44/58/30 °C	38 dB(A), 2,7 Sone	1,80
Spar-Tipp	Super Lanboy	Antec	€ 97,-	6/3	2(2)	Sehr leicht (4,0 Kilo)	46/52/29 °C	42 dB(A), 3,3 Sone	1,82
	Praetorian (PAC-T01)	Cooler Master	€ 131,-	6/4	4(4)	Leicht (6,0 Kilo)	44/48/30 °C	46 dB(A), 4,4 Sone	1,82

FESTPLATTEN

	Modell	Hersteller	Preis	Interface	Größe	U/min.	Cache	Lautheit	Wertung
	WD740GD	Western Digital	€ 199,-	SATA	74 GByte	10.000	8 MByte	1,7 Sone	1,33
	Top-Produkt:	Die Western-Digital-Platte bietet eine exzellente Zugriffszeit. Trotz der hohen 10.000 Umdrehungen pro Minute ist die Platte mit 1,7 Sone angenehm leise.							
Neueinsteiger	HDS722525VLSA80	Hitachi	€ 174,-	SATA	250 GByte	7.200	8 MByte	0,8 Sone	1,54
Neueinsteiger	HDS722512VLSA80	Hitachi	€ 89,-	SATA	123,5 GByte	7.200	8 MByte	1,2 Sone	1,58
Neueinsteiger	HDS722525VLAT80	Hitachi	€ 114,-	IDE	200 GByte	7.200	8 MByte	1,4 Sone	1,64
Neueinsteiger	ST3200822A	Seagate	€ 109,-	IDE	200 GByte	7.200	8 MByte	1,2 Sone	1,72

DVD-LAUFWERKE

	Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Zugriff CD/DVD	Lesegeschwindigkeit DVV	Lesegeschwindigkeit CD	Wertung
Spar-Tipp	Starspeed D16	MSI	€ 29,-	IDE	48x/16x	76/87 ms	14.551 kByte/s	4.189 kByte/s	1,82
	DV-516E	Teac	€ 32,-	IDE	48x/16x	75/87 ms	15.844 kByte/s	6.590 kByte/s	1,92
	DM168D	Cyberdrive	€ 43,-	IDE	48x/16x	92/83 ms	12.350 kByte/s	5.858 kByte/s	2,04
	DVD-A06S	Pioneer	€ 54,-	IDE	40x/16x	80/110 ms	13.553 kByte/s	4.003 kByte/s	2,06
	LTD-163	Lite-On	€ 27,-	IDE	48x/16x	101/99 ms	8.696 kByte/s	2.563 kByte/s	2,21

TASTATUREN

	Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
	Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 27,-	29	PS/2, USB	1,38
	Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 19,-	17	PS/2	1,43
Spar-Tipp	Internet Navigator	Logitech	€ 20,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	1,43
	Spartipp:	Günstige Tastatur mit zahlreichen Sondertasten und gutem Anschlag. Für das flotte Blättern in langen Dokumenten ist ein Scrollrad auf der linken Seite vorhanden.				
Neueinsteiger	Navigator Office XP	Typhoon	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	1,46
Neueinsteiger	Zboard ZBD101	Ideazon	€ 49,-	Je nach Auflage	PS/2, USB	1,95

MAUS-TASTATUR-KOMBINATIONEN

	Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
	Cordless Desktop MX	Logitech	€ 63,-	Kabellos	PS/2, USB	1,57
	Top-Produkt:	Logitechs Desktop-Flaggschiff eignet sich auch für schnelle virtuelle Gefechte. Nach wie vor unsere Nummer 1 bei den Maus-Tastatur-Kombinationen!				
Neueinsteiger	Wireless Optical Desktop Comfort Edition	Microsoft	€ 69,-	Kabellos	PS/2, USB	1,75
	Wireless Desktop Elite	Microsoft	€ 75,-	Kabellos	PS/2, USB	1,77
	Wireless Desktop Ice	Microsoft	€ 73,-	Kabellos	PS/2	1,86
Neueinsteiger	Cordless Desktop LX501	Logitech	€ 69,-	Kabellos	PS/2, USB	1,87

MAUSPADS

Modell	Hersteller	Preis	Größe	Höhe	Wertung
MTW Mouse Pad XXL	Gamers Wear	€ 30,-	25 x 44,5 cm	2,7 mm	
Top-Produkt:	**Das Mousepad XXL eignet sich aufgrund seiner gigantischen Ausmaße vor allem für Spieler, die mit einer geringen Abtastrate zocken!**				**1,34**
Thunder 8	X-Raypad	€ 29,-	29 x 23,6 cm	4,2 mm	1,38
Ricochet	Everglide	€ 23,-	30 x 24 cm	2,5 mm	1,44
Podium Mauspad Edition	Glidetapes	€ 50,-	30,5 x 24 cm	13 mm	2,05
Fuze	Everglide	€ 20,-	29,6 x 24,7 cm	4 mm	2,20

Spar-Tipp

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX1000 Laser	Logitech	€ 57,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	
Top-Produkt:	**Unsere neue Referenz bei den Eingabe-Nagern setzt auf einen echten Klasse-1-Laser für die optische Abtastung. Das neue Design bietet sogar eine Batteriestandsanzeige.**					**1,26**
MX700	Logitech	€ 43,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,32
MX510	Logitech	€ 33,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,56
Viper 1000	Razer	€ 46,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1.000 dpi	1,64
Wireless Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 39,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	1,75

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Force Feedback	Wertung
Force Feedback Racing Wheel	Thrustmaster	€ 80,-	10	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,34
Enzo Ferrari Force GT	Thrustmaster	€ 69,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,70
FF380 Force Feedback	Trust	€ 47,-	6 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	1,97
Formular GP Racing	Logitech	€ 33,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	2,01
R440 Force Feedback Wheel	Saitek	€ 50,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Befriedigend	2,18

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Ministicks	Force Feedback	Wertung
Wingman Cordless Gamepad	Logitech	€ 29,-	13 + Schubr.	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 28,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72
P2500 Rumble Force	Saitek	€ 24,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,80
Dual Action Gamepad	Logitech	€ 19,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,91

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Force Feedback	Wertung
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 76,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Vorhanden	1,46
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 294,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Nicht vorhanden	1,68
Freedom 2.4 Cordless Joystick	Logitech	€ 49,-	9 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Ja	Nicht vorhanden	1,82
Cyborg Evo	Saitek	€ 27,-	12 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Nicht vorhanden	1,82
Black Widow	Speed Link	€ 40,-	8 + Schubregler	2 + Coolie-Hat	USB	Nein	Vibrationsfunktion	2,24

SOUNDSYSTEME

STEREO

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 79;-	2+1	40 Watt	
Top-Produkt:	**Edel und stark: Das Logitech Z-3 klingt brillant und ziert jeden Schreibtisch. Das System lässt sich bequem über eine Kabelfernbedienung steuern.**				**1,99**
I-Trigue L-3500	Creative	€ 112,-	2+1	48 Watt	2,00
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	2,01
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	2,20
X-220	Logitech	€ 37,-	2+1	32 Watt	2,24
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 57,-	2+1	60 Watt	2,25
P380	Creative	€ 37,-	2+1	29 Watt	2,43

Spar-Tipp

MEHRKANAL

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-680	Logitech	€ 324,-	5+1	450 Watt	1,36
Gigaworks S750	Creative	€ 399,-	7+1	700 Watt	1,56
Z-5300	Logitech	€ 164,-	5+1	280 Watt	1,75
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	1,76
Inspire T7700	Creative	€ 114,-	7+1	92 Watt	1,89
Acoustic 5.1 Ampli. Sat.	Typhoon	€ 69,-	5+1	49,5 Watt	2,34
P580	Creative	€ 59,-	5+1	47 Watt	2,49
XPS 510 Classic	Hercules	€ 42,-	5+1	29,5 Watt	2,88

Spar-Tipp

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,39
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,54
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 179,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	
Top-Produkt:	**Der Nachfolger der DMX 6fire 24/96 verfügt über 24-Bit/192-kHz-Wandler und bietet dank 5,25-Zoll-Einschub alle Anschlüsse in hervorragender Qualität.**				**1,70**
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,96
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	2,32
Muse 5.1 DVD	Hercules	€ 23,-	CMI 8738/PCI-6ch-LX	3x Line-Out, 1x MIDI	2,32

Spar-Tipp

Die Rechner des Monats

Der AMD-PC



Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	€ 379,-
Kühler: Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine: MSI K8T Neo2-FIR	€ 149,-
RAM: Corsair TWINX1024-3200C2 (2x 512 MByte)	€ 319,-
Grafikkarte: Elsa Gladiac 940GT (Geforce 6800 GT)	€ 429,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte: Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil: BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse: Levicom X-Alien	€ 134,-

Der Intel-PC



Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: Pentium 4 540 (Sockel 775, 3,2 GHz)	€ 229,-
Kühler: boxed	
Hauptplatine: MSI 915P Neo2 Platinum	€ 159,-
RAM: Corsair XMS2 DIMM 1 GB DDR2-667	€ 419,-
Grafikkarte: Gigabyte GV-NX59128D (Geforce PCX 5900)	€ 229,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte: Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil: BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse: Lian Li PC-V1000	€ 249,-

Der PC-Games-PC



Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 3200+ (Newcastle)	€ 216,-
Kühler: Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine: MSI K8T Neo-FSR (K8T800)	€ 95,-
RAM: Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 273,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte	€ 189,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte: Hitachi Deskstar 7K250 (IDE/200 GByte)	€ 136,-
Netzteil: Chieftec HPC-300-202	€ 41,-
Gehäuse: Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-



Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„In letzter Zeit fällt mir immer wieder auf – offenbar bin ich inzwischen keine Zielgruppe mehr!"

Zum Abendessen lasse ich immer gern den Fernseher laufen und werde darum mit Werbung berieselt. Das wäre ja halb so schlimm, wenn die mir in letzter Zeit nicht mächtig auf den Senkel gehen würde. Fast jeden Tag werden mir Produkte für Damen- und Säuglingshygiene vorgestellt! Okay, ich bin eh zu fett – macht also nichts, dass mir der Appetit verdorben wird. Aber ständig wollen die mir auch Haarfestiger verkaufen und konfrontieren mich mit austauschbaren Hampelmännern samt Frisuren wie explodierte Sofakissen oder fehlgeschlagene Experimente des örtlichen Baumarkts. Sollte ich an dieser Stelle noch essen, bleibt mir der Bissen spätestens im Hals stecken, wenn diese grenzdebile Frau den ganzen Tag herumrennt und dabei ständig an einer Fruchtsaftflasche in obszöner Art und Weise nuckelt. Dann kommen noch ein paar Spots über die schillernde Welt der Beinenthaarung. Beim Essen! Ich hätte nie gedacht, dass ich das einmal sage, aber ich will die beiden Schwulen aus dem Kochstudio wiederhaben!

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

DVD

Sehr geehrte Damen und Herren,
*mit Vorfreude kaufte ich mir das Heft Nummer 09/04 mit den zwei Vollversionen **Der erste Kaiser** und **Das Ding**. In der Annahme, ich könnte die DVD (da es sich ja um PC Games handelt) auch in meinem CD-ROM-Laufwerk abspielen, legte ich diese ein. Beide Seiten habe ich ausprobiert, aber nichts tat sich. Ist es möglich, dass Sie mir eine PC-taugliche Version der beiden Spiele schicken können? Die Versandkosten zahle ich gern. Mit freundlichen Grüßen:* R. Friedrichs

Werter Herr Friedrichs,
ich will Ihnen jetzt nicht zu nahe treten, aber irgendwo vermute ich dennoch, dass man ein gutes Teleskop gen Himmel richten muss, wenn man Ihren Wohnort sehen möchte. Zwar liegt, besonders bei **Das Ding**, die Vermutung bestechend nahe, dass es sich beim Datenträger „DVD" um ein „Digital Violence Device" handelt, tatsächlich ist eine DVD aber ein inzwischen recht gebräuchlicher Datenträger, der unter anderem auch dazu dienen kann, Programme für den PC aufzunehmen. Augenscheinlich identisch mit einer CD, kann er jedoch keinesfalls mit einem CD-ROM-Laufwerk gelesen werden, da die Ähnlichkeiten wirklich nur optischer Natur sind. Da ich jetzt nicht davon ausgehe, dass Sie eine DVD mit Musikvideos im heimischen CD-Player abspielen (ist ja immerhin Musik drauf) und enttäuscht sind, dass sie nicht audiokompatibel ist, sollten Sie sich sagen lassen, dass es sich mit diesen runden, silbernen Dingern für den PC ganz ähnlich verhält.

BEWERBUNG

Hallo PC Games!
Ich arbeite auch umsonst!
Grüße: Michael

Auf den ersten Blick ein verlockendes Angebot, auf welches ich sehr gerne zurückgreife. Mein Motorrad müsste dringend geputzt werden und auch mein Arbeitsplatz sieht inzwischen so aus, dass Meister Propper mit dem Trinken angefangen hat. Ihre Zahlungsbedingungen akzeptiere ich, ohne mit der Wimper zu zucken, und Sie könnten sofort anfangen. Sollte dies jedoch eine Reaktion auf eine Stellenausschreibung von uns sein, wird dies aber nicht viel mehr als ein Stirnrunzeln erzeugen. Zum einen glauben wir nicht, dass unsere Mitarbeiter ohne Essen und Wohnung auskommen oder es finanziell nicht nötig haben, entlohnt zu werden. Es ist ausgesprochen lästig, mühsam Kollegen einzuarbeiten, die dann nach ein bis zwei Wochen verhungert sind. Wir wollen jetzt auch nicht übertrieben kleingeistig erscheinen, aber bei einer Bewerbung wollen wir schon ein wenig mehr vom Bewerber wissen als die E-Mail-Adresse, den Vornamen und eine ulkige Gehaltsvorstellung.

IM EIMER

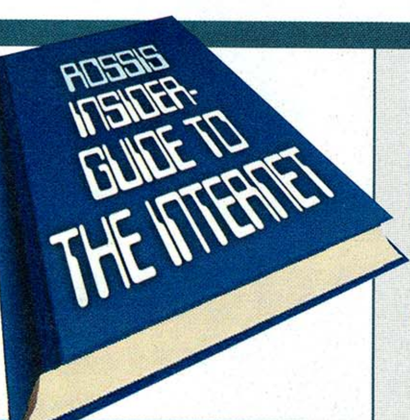
Hi,
*mein PC ist voll im A***h. Deswegen schreib ich dir. Vielleicht kannst du mir ja helfen*
Gruß: Daniel Wieler (alias Sumpfgras)

Da sind wir leider die falschen Ansprechpartner. In diesem Fall brauchst du keine PC-Zeitschrift, sondern einen nervenstarken Proktologen!

WIEDER ABO

Hi Rainer,
zwar verstehe ich deinen Namen nicht, aber ich habe noch eine andere Frage in Bezug auf den Aboservice: Wenn ich dich richtig verstehe, könnte man also ein 1.023.534-Jahres-Abo abschließen und eine Luxusvilla in Hawaii bekommen (inklusive Anreise). Schon im Voraus danke für die Antwort, Herr Rumpelkammer: Hannes

„Hannes" ist jetzt auch nicht gerade eine Bezeichnung, mit der ich sonderlich viel verbinden könnte, und zum Verständnis meines Namens würde ein einfaches Namenslexikon oder kurzes Gegoogel genügen. In Hawaii? Ganz sicher? Nicht doch lieber auf Hawaii? Um jetzt aber mal

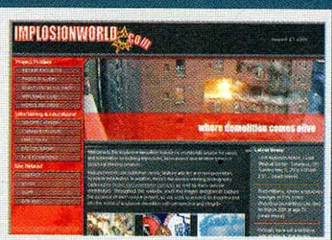




http://funny.ansme.com/politics/bush/build.html
Darauf haben wir seit langem gewartet! Endlich bekommt man die Gelegenheit, einen besseren „Bush" zu kreieren.



http://laughatrice.com/
Das optische Veredeln von Autos ist ein Volkssport. Aber leider wird in den Tuning-Kits selten eine Portion guten Geschmacks mitgeliefert. Dieses Extra kostet extra – und die wenigsten sind bereit, mehr zu investieren.



http://www.implosionworld.com/
Vor allem Männer finden einstürzende Gebäude faszinierend. Hier nun eine Seite, die sich ausschließlich um das (behördlich genehmigte) Sprengen von Gebäuden dreht. Sicher finden Sie auch etwas, das dem Haus Ihres Nachbarn ähnlich sieht.

Das Wort zum Sonntag

Zur Einleitung dieser Seiten gibt es regelmäßig meine Ansichten zu Gott und der Welt. Aber welches Thema würdet ihr euch an dieser Stelle wünschen? Mehr oder weniger ernst gemeinte Vorschläge an meine E-Mail-Adresse.

dieses Thema mit dem historisch langen Abo zu beenden: In diesem Fall würde ich nicht nur für die Villa sorgen, sondern auch dafür, dass du von vestalischen Jungfrauen dorthin getragen wirst (Vorauszahlung des Abos und Verfügbarkeit vestalischer Jungfrauen natürlich vorausgesetzt).

SOFTWARE-KARMA

Lieber Rainer,

als ich die letzte Seite der Ausgabe 09/04 las, bemerkte ich, dass bei der Zeitschrift im 10-Jahresrückblick ein schwarzer Balken einen Teil des Covers verhüllte. Schnell legte ich die Jubiläums-DVD ein, auf der ja alle Cover der letzten zehn Jahre gespeichert sind, und fand den schwarzen Balken dort ebenfalls. Meine Frage: Was wollt ihr mir vorenthalten? Oder kam der Befehl von oben? CIA? Interpol? Lasst mich nicht dumm sterben!

Mit freundlichen Grüßen,

Hendrik Koch

Diese schwarzen Löcher sind ein bekanntes Phänomen, hervorgerufen durch eine leichte Verzerrung des Zeit-Raumgefüges. Und das entsteht so: Wir berichten über ein Spiel (nein, das alleine verzerrt noch nichts) und weisen darauf natürlich auch auf unserem Cover hin. Eines Tages, wenn der Uranus in einer ungünstigen Konstellation zum Mars steht, legen unbekannte Wichtel dieses Spiel der so genannten BPjM vor, welche darüber entscheidet, ob dieses Spiel Jugendlichen fürderhin zugänglich bleiben kann. Falls das Orakel dagegen sprechen sollte, verbiegt dies die niederfrequenten Schwingungen und das magnetisch beschreibbare Karma dieses Spiels, worauf die verbogene Karmaenergie natürlich nichts Eiligeres zu tun hat, als für eben jene schwarzen Löcher zu sorgen. Eigentlich ganz einfach, gell?

FRAUEN-FRAGE

Ich bin ein sehr zufriedener Abonnent. Es gibt da nur ein Problem: Meine neue Freundin mag eure Zeitschrift nicht. Also was soll ich tun? Ich liebe beide Seiten.

Schöne Grüße:

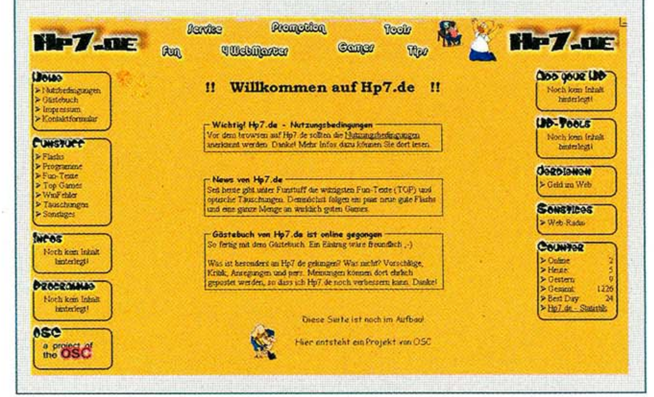
Dustin Henn aus Stommeln

Ich hoffe jetzt doch sehr, dass Sie da nix verwechseln und uns nur platonisch lieben – Ihre Freundin hingegen nicht. Sollten Sie mit der Liebe Probleme haben, kann ich Ihre Partnerin verstehen und die Gute hätte meine volle Unterstützung. Uns würde es vollkommen genügen, wenn Sie unser Magazin auch weiterhin kaufen – lieben müssen Sie uns deswegen nicht. Zu zahlenden Kunden wie Ihnen hegen wir zwar auch eine gewisse Zu-

Homepage des Monats

http://www.hp7.de/

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Homepage unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich. Andreas Hildebrandt ist zwar offensichtlich farbenblind, aber dafür liefert er eine HP, randvoll mit mehr oder weniger nützlichem Inhalt. Einen Besuch ist sie allemal wert.



Das intime Quiz



An dieser Stelle findet ihr jeden Monat das intime Quiz. Die richtige Antwort per E-Mail, Postkarte oder Brieftaube an mich. Zu gewinnen gibt es eine Rarität aus den Untiefen meiner Schubladen.

Die Frage des Monats lautet:

PC-Games-Video-Experte Harald Wagner trug einmal schwere Verletzungen davon – und zwar von:

a) Einer Frau
b) Einem Hai
c) Einer Bazooka
d) Scharfkantigem Papier

Im Vormonat war die richtige Antwort natürlich „b" und „Fabian Neuner" ist um eine Erfahrung und den Inhalt eines Päckchens von mir reicher.

PC-Games-Leser des Monats

Philipp Hansert

ist ein Leser nach unserem Geschmack. Phil – wir lieben dich!



Wer selbst mit seinem Bild, einem abgefahrenen Screenshot aus einem Spiel oder etwas ganz anderem hier erscheinen möchte – mein Postfach ist durchgehend geöffnet.

neigung, die jedoch weit davon entfernt ist, Ihnen einen Antrag zu machen.

POSTALISCH

Hallo Herr Rosshirt,

grobmotorisch? Wir von der Post? Die gelbe Gefahr? Ungewöhnliche Körperkraft?

Nun, ich weiß, wir sind nicht ohne und hier schreibt einer der besten. Aber unser größtes Problem bei der täglichen Zustellung von Zeitschriften mit CDs oder DVDs, wie die geniale und überaus wertvolle PC Games, liegt meiner Meinung nach an den viel zu kleinen Briefkästen oder den „Murks"-Briefkästen. Am besten für jede Zeitschrift und für jedes Format eignet sich der bewährte Standardbriefkasten. Warum nicht einfach vor dem Briefkastenkauf prüfen, ob beim Einwurfschlitz eine PC-Zeitschrift ohne Probleme reinpasst? Schließlich ist es eine Sache, ob innen viel Platz ist oder ob es aber oben, wo alles rein soll, viel zu eng ist. In diesem Sinne und alles Gute zum Zwölfjährigen wünscht: Ihr PC Games lesender Briefträger

Klaus Diefenbacher, Helmstadt-Bargen

Veehrter Herr Diefenbacher,

bisher bin ich davon ausgegangen, dass Postzusteller im Allgemeinen über eine ungewöhnlich robuste Körperlichkeit verfügen, bedingt durch kilometerlange Fußmärsche in Verbindung mit zentnerschwerem Gepäck. Solche Gewaltmärsche kennt jemand wie ich nur aus längst verdrängten Tagen der Wehrpflicht; was auch dort (zum Glück) keinesfalls täglich anstand. Ein Monat in einem Fitnesscenter ist dagegen ja fast Kinderfasching. Hinzu kommt noch die Abhärtung durch Wind, Regen, Monsun, bissige Hunde und vernachlässigte Hausfrauen. So etwas stählt! Ich wollte Ihre Zunft auch keineswegs verunglimpfen, aber dennoch sind mir Mitglieder Ihres Berufsstandes bekannt, die an schlechten Tagen eine Postkarte nicht unbeschädigt durch ein Scheunentor transferieren könnten. Wenn ich ehrlich bin, muss ich jedoch zugeben, dass ich wahrscheinlich nach der Hälfte des Fußwegs eines Postboten so vor Erschöpfung zittern würde, dass ich besagte Postkarte schon in der Tasche verbogen hätte. Sie haben natürlich vollkommen Recht, mir vorzuwerfen, die Größe des betreffenden Briefkastens nicht ausreichend eruiert zu haben, und ich verspreche künftig, diesbezüglich gründlicher nachzuforschen.

EINLADUNG

Hi PC Games,

also bevor ich meine Frage stelle, will ich Ihr Fachwissen und Ihre Informationen loben, die oft besser sind als die Zeitschrift, deren Namen aus werberechtlichen Gründen ich nicht nennen will. Ich hoffe, dass ich Ihre Antwort zu der folgenden Frage möglichst schnell bekomme (danke): Ich und mein Freund sind begeisterte LAN-Spieler und haben schon acht Jahre PC-Erfahrung, aber da wir langsam genug von LAN-Partys mit zwei Spielern haben und wir leider noch zu jung (14) für offizielle LAN-Partys sind, wollte ich Sie bitten, einmal ein bis zwei Tage für uns freizunehmen und eine LAN-Party bei Ihnen mit uns zu veranstalten. Bitte lassen Sie diesen Traum wahr werden, auch wenn es nur einmalig sein sollte. Grüße von:

TonyTouch

Lass es mich einmal so umschreiben: Wir kommen hier an und frühstücken zusammen. Wenn wir ein wenig unsere Mäuse über die Pads geschoben haben, beraten wir ausgiebig, was es denn zu Mittag geben soll. Danach verteilen wir uns auf unsere Limousinen, steuern das beschlossene Ziel an und kurze Zeit später tafeln wir. Natürlich kehren wir nach ein bis zwei Stunden zurück; es ist Autogrammstunde. Dann zählen wir ein wenig unser Geld, planen die übliche Wochenend-Orgie und synchronisieren die Verrichtungen unserer Domestiken. Das glaubst du? Eigentlich machen wir so etwas nicht so gerne, schon alleine deswegen, weil sehr viele einen ähnlichen Wunsch haben und unsere Urlaubstage arg begrenzt sind. Wir können hier auch nicht zwei Tage lang Wildfremde durch die Hallen wandeln lassen, vom organisatorischen Problemchen, welches euer Alter aufwirft, will ich jetzt noch gar nix sagen! Allerdings ist die Idee in den Grundzügen schon reizvoll. Wir denken darüber nach.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?

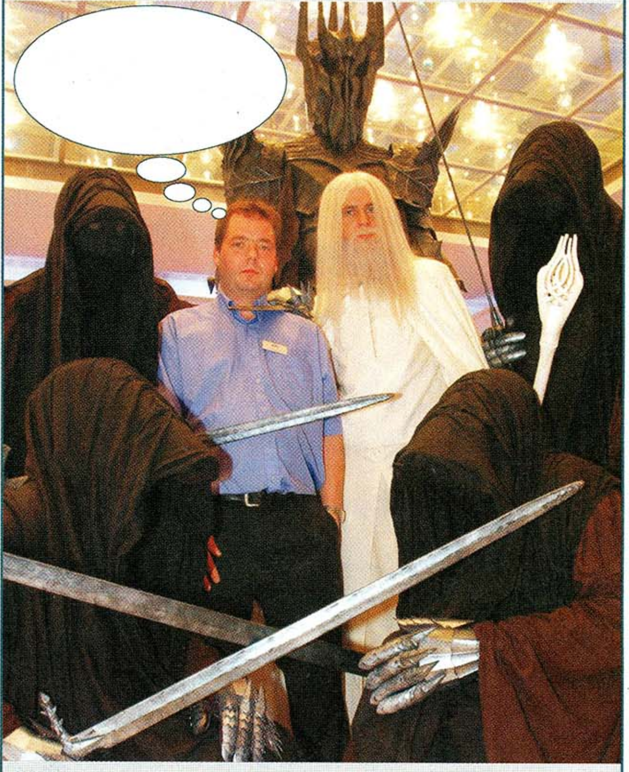


RASTLOS Derzeit jettet Sims-Erfinder Will Wright quer um den Globus, um den Nachfolger des erfolgreichsten PC-Spiels zu bewerben.

Sims-Fan Martin Sturm gehört vermutlich zu den Zeitgenossen, die nachts von kleinen, grünen Rauten über Mitmenschen träumen – Sims 2 fordert seinen Tribut. Zwischendurch blieb ihm aber noch Zeit, um sich mit einer originellen Schnappschuss-Einsendung mal eben einen Spiele-Stapel zu sichern. Wer einen witzigen Spruch für unseren Aushilfs-Frodo parat hat, kann auch in diesem Monat wieder einen Jahresvorrat an Spielen gewinnen.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 16. Oktober 2004. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



WIR HABEN IHN! Electronic-Arts-Manager Pete Larsen mit den Fleisch gewordenen Hauptdarstellern von Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde.


You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE
ja fein

Leserbriefe an die Redaktion

1. World of Warcraft

*In Ihrem Artikel zu **World of Warcraft** heißt es: „... aber eines ist bereits jetzt schon in Stein gemeißelt: **World of Warcraft** wird die erste Wahl für Genre-Einsteiger und Gelegenheitsspieler." Meine Fragen dazu: Wie soll man ein Gelegenheitsspieler sein, wenn man jeden Monat ca. 12 Euro blechen muss? Ich würde mir **World of Warcraft** gerne kaufen – aber dann jeden Monat ca. 12 Euro dafür bezahlen, dass man dreimal pro Woche spielt? Wie wird das geregelt? Und wie viel wird es etwa monatlich kosten?*

Matthias Angenendt

THOMAS WEISS: Blizzard und Vivendi planen verschiedene Preismodelle. Wer sich keine monatliche Grundgebühr aufhalsen möchte, weil schlicht die Zeit zum Spielen fehlt, wird voraussichtlich auch Spielstunden einkaufen können. Gelegenheitsspieler kommen damit günstiger weg. Was die monatlichen Kosten angeht: Bislang hat sich Blizzard noch nicht auf eine Gebühr festgelegt. Es ist aber davon auszugehen, dass sich der Preis im für das Genre üblichen Rahmen bewegen wird: schätzungsweise zehn bis 15 Euro im Monat.

2. Schöner siedeln

*Als **Siedler**-Fan der ersten Stunde war ich natürlich sehr auf die Präsentation von **Die Siedler 5** auf der Games Convention gespannt. Als ich sah, dass man das Spiel sogar anspielen konnte, schlug mein Herz noch höher. Was ich dann jedoch bei meinem gestrigen Besuch zu Gesicht bekam, hat mich einfach erschüttert. Alle grundlegenden Dinge, die die **Siedler**-Serie bis jetzt ausgemacht haben, waren nicht mehr zu finden. So suchte ich den Holzfäller, eines der ersten und wichtigsten Gebäude, bisher vergebens. Die einfachen Grundkreisläufe (Holzfäller fällt Baum, dieser wird zum Sägewerk transportiert, dort in Bretter verarbeitet und dann zum Bauen oder für Werkzeuge verwendet) wurden einfach weggelassen. Dass die **Siedler** „erwachsen werden", wie es in der PC Games stand, ist kein Problem. Die neue Grafik sieht gut aus. Einige Neuerungen sind auch sinnvoll, etwa das Entwickeln von Technologien in der Bibliothek, ähnlich wie zum Beispiel bei **Age of Empires**. Aber dass aus der **Siedler**-Reihe ein stinknormales Echtzeit-Strategiespiel wird, enttäuscht mich wirklich. Natürlich ist eine Orientierung am internationalen Markt nötig, aber die einheimischen **Siedler**-Fans, die ihren Bildschirm voller wuselnder, runder Siedler haben möchten, werden ganz einfach vor den Kopf gestoßen. Ein solches Spiel brauchen wir nicht mehr, es gibt ja bereits **Age of Empires**, **Anno 1503** und wie sie alle heißen.*

Sebastian Koch

*Ich spiele **Siedler** schon seit dem ersten Teil – ich weiß also, was **Siedler** ausmacht. Ich würde nicht sagen, dass **Siedler 5** einen Ruck Richtung **Spellforce/Anno** macht – eher im Gegenteil: Die beiden Spiele haben sich viel von **Siedler** abgeschaut. Ich finde, dass gerade Neuheiten wie Updates, Geld, Steuern etc. wichtig sind, sonst könnte man ja noch in zehn Jahren die alten **Siedler**-Teile spielen. Bessere Grafik allein macht ja noch kein besseres Spiel – siehe **Siedler 3** und **Siedler 4**.*

Lukas Riezler

PETRA FRÖHLICH: Wir erwarten für den Oktober eine erste Beta-Version der neuen **Siedler**-Generation und werden dann beurteilen können, wie sich das Spiel anfühlt und ob sich das unnachahmliche **Siedler**-Feeling wieder einstellt. Technisch spielt **Siedler: Erbe der Könige** ohnehin ganz vorne mit.

3. Poster

Zuerst möchte ich euch zu eurer gelungenen „12 Jahre PC Games"-Ausgabe beglückwünschen und euch weiterhin alles Gute wünschen. Ich wäre allerdings noch mehr begeistert, wenn ihr ab und zu ein kleines Poster beilegen würdet.

Christopher Fischer

CHRISTOPH HOLOWATY: Ihr Wunsch ist uns Befehl: Freunde hochwertigen Wandschmucks dürften sich über das **Battlefront**-Wendeposter freuen, das dieser Ausgabe beiliegt.

4. Die Welt nach Half-Life 2

*Haben Sie sich schon mal die Frage gestellt, was eigentlich nach **Half-Life 2** oder **STALKER** passiert? Die Top-4-Titel sind dann da (**Far Cry (dt.)**, **Doom 3**, **Half-Life 2**, **STALKER**). Auf was freut man sich denn? Im Moment ist kein so aufregender Top-Titel im Anmarsch.*

Robert Heine

DIRK GOODING: Sie haben Recht – die aktuelle Flut an hochkarätigen Spielen ist wirklich umwerfend. Aber: Mit **GTA San Andreas**, **FEAR**, **Brothers in Arms**, **Anno 3**, **Black & White 2**, **Battlefield 2**, **Quake 4**, **Gothic 3**, neuen **Unreal**-Spielen, mutmaßlichen Fortsetzungen zu **Starcraft**, **Diablo**, **Command & Conquer** und **Age of Empires**, **Stronghold 2**, **Codename Panzers 2**, **Spellforce 2** oder **The Movies** dürfte PC-Fans auch 2005 und 2006 nicht langweilig werden. Aus Entwicklerkreisen ist zu hören, dass im Herbst und Frühjahr gleich mehrere wichtige Titel angekündigt werden, die dann ihre Premiere auf der E3 im Mai 2005 feiern.

5. Anno 3

*Gerade habe ich die neue PC-Games bekommen und den Bericht über **Anno 3** gelesen. Die Entwickler sollten erst einmal einen Multiplayer-Part zu **Anno 1503** herausbringen, der den Kaufpreis rechtfertigt. Die Käufer wurden in die Irre ge-*



KONTROVERS Mit „Erbe der Könige" erscheint das bislang aufwendigste Siedler.

GRÜNER WIRD'S NICHT Splinter Cell 3 erscheint aller Voraussicht nach noch 2004.

Monat für Monat erreichen uns Tausende von Leserbriefen und E-Mails. Wir freuen uns auf Ihre Meinung zu Artikeln und Testergebnissen, auf Anregungen und Kritik.

führt, da der MP-Part versprochen wurde. Mich beschleicht das Gefühl, als hätten die Entwickler sich überhaupt nicht darum gekümmert!

Marco Schaalo

PETRA FRÖHLICH: Der Unterschied zu **Anno 1503** (wo unüberwindliche technische Probleme zu einem Stopp der Arbeiten am Multiplayer-Modus führten) besteht darin, dass das Netzwerk- und Internet-Spiel nun von vornherein berücksichtigt wird. Entwicklungsleiter Erik Simon hat im PC-Games-Interview angekündigt, dass **Anno 3** einen „sehr sauberen Multiplayer-Modus bieten muss". PC Games wird die Entwicklung sehr genau verfolgen und beizeiten über die Spiel-Modi berichten.

---

6. GTA San Andreas

„GTA San Andreas: Worauf sich PC-Spieler freuen dürfen", steht auf dem Titelblatt der aktuellen PC Games. Der Artikel hat meine Vorfreude auf dieses geniale Spiel nur verstärkt. Ich meine: Ins Fitnessstudio gehen und auf dem BMX radeln, um die Plauze abzutrainieren – wie genial ist das denn? Eines interessiert mich noch: Wo liegen Ihrer Meinung nach die Unterschiede zur PlayStation-2-Version?

Marcel H.

THOMAS WEISS: Wir erwarten ähnliche Verbesserungen wie bei den beiden erfolgreichen Vorgängern: präzisere Steuerung per Maus und Tastatur, sichtbar bessere Bildqualität durch höhere Auflösungen und natürlich die Mod-Fähigkeit, die ausgesprochen witzige Erweiterungen für **Vice City** (Stichwort „deutsche Polizeiautos") hervorgebracht hat. Mit einer PC-Version ist nach aktuellen Erkenntnissen aber nicht vor 2005 zu rechnen. Mehr zu **San Andreas** lesen Sie in unserer Titelstory im Aktuell-Teil.


5

Anno 3

Ab sofort gibt es neben der Fußball-WM noch einen Grund, sich auf 2006 zu freuen: Anno 3. PC Games hat sich den ersten Prototypen genau angesehen.

LAUSCHIG Für das Anno-3-Team gehört der Netzwerk-Modus zum Pflichtprogramm.

6

GTA San Andreas

Dass GTA San Andreas für den PC kommt, glauben wir trotz ausstehender offizieller Ankündigung ganz fest. Zehn Aspekte, warum Sie sich freuen dürfen.

OFFIZIELL Nach alter Rockstar-Tradition wird auch San Andreas für den PC umgesetzt.

So erreichen Sie uns

Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games,
Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Großes Kino!

Jetzt mitmachen beim großen Spielekenner-SMS-Quiz: Wer unsere Preisfrage richtig beantwortet, kann auch in diesem Monat wertvolle Preise gewinnen.

Microsoft



1x Microsoft Office Standard Edition 2003 (Vollversion)

WERT: je 499,- EURO

3x Microsoft Office OneNote 2003 (Vollversion)

WERT: je 119,- EURO

Mit der Microsoft Office 2003 Standard-Edition stehen Ihnen die runderneuerten Versionen von Word, Excel, Powerpoint und Outlook zur Verfügung. OneNote 2003 ergänzt das Paket um eine leistungsfähige Lösung zum Bearbeiten und Planen von Projekten aller Art.

Yakumo



2x 19 Zoll TFT 19 SL

WERT: je 499,- EURO

Das 19-Zoll-Flaggschiff von Yakumo im schicken Aluminium-Design ziert jeden Schreibtisch und eignet sich dank 25 Millisekunden Reaktionszeit auch für Spiele. Das Display liefert mit einem Kontrastverhältnis von 500:1 eine exzellente Bildqualität.

Shuttle

2x SB81P

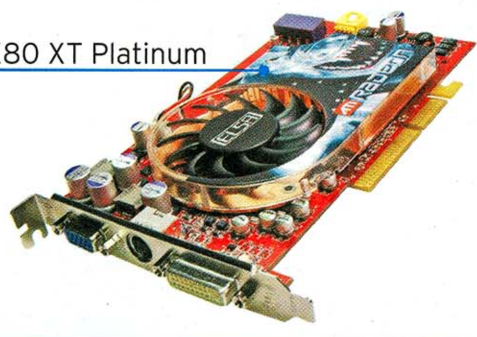


WERT: je 379,- EURO

Entwickelt für die neue P4-Generation mit Prescott-Kern: Das Sockel-775-Mainboard mit i915G-Chipsatz nimmt alle neuen P4- und Celeron-CPUs auf. Flüsterleiser Betrieb dank Silent-X-Technologie!

Elsa

1x Falcox X80 XT Platinum



WERT: je 499,- EURO

Elsas Falcox X80 XT Platinum setzt auf den flotten Radeon-X800-XT-Grafikprozessor mit 256 MByte GDDR3-Grafikspeicher.

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage:
Wie heißt der Vorgänger von GTA San Andreas?

a. GTA 3 b. GTA Vice City c. GTA Midnight Club

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „Großes Kino", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Per Website: www.pcgames.de

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt PCG 26 x an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil.* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Deutschland	**81114**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900-101010**	**(€ 0,60/SMS)**
Schweiz	**724 44**	**(sfr 0,70/SMS)**

Abstimmen für Most Wanted und Leser-Charts

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen oder auf das Sie sich am meisten freuen.

PC Games Leser-Charts (Seite 20)



PCG 27 SPIELENAME
Beispiel: PCG 27 Doom 3

PC Games Most Wanted (Seite 18)



PCG 28 SPIELENAME
Beispiel: PCG 28 STALKER

Die SMS senden Sie an die entsprechende Telefonnummer:

Deutschland	81114	(€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900-101010	(€ 0,60/SMS)
Schweiz	724 44	(Sfr 0,70/SMS)

Kein Handy zur Hand? Dann rufen Sie einfach an:

Deutschland	0190-658 651	(€ 0,41/Min.)
Schweiz	0901-210 212	(sfr 0,50/Min.)

Alle Einsendungen oder Anrufe nehmen an der Verlosung teil.

*** Alle Netze! VF, Vodafone-D2-Anteil € 0,12**

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 30. Oktober 2004.

Feuer fangen

Wer jetzt das PC-Games-**Miniabo** bestellt, kann als **kostenloses Dankeschön** ein kultiges **Söldner-Sturmfeuerzeug** einfangen.

Holen Sie sich jetzt ein PC-Games-Miniabo für schlappe € 9,90. Sie erhalten drei PC-Games-Ausgaben pünktlich und bequem per Post nach Hause – und zusätzlich gibt es ein **Söldner**-Sturmfeuerzeug gratis dazu. Die Benzinfeuerzeuge mit eingraviertem **Söldner**-Logo sind limitiert und nicht über den Handel zu bekommen, also ein echtes Sammlerstück – da heißt es schnell zugreifen!

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Söldner-Sturmfeuerzeug für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1Söldner-Sturmfeuerzeug für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Söldner-Sturmfeuerzeug

(Art.-Nr.: 002548)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Im nächsten Heft

TEST

Schlacht um Mittelerde

Wohlan, die Reiter von Rohan stehen vor den Toren von Isengard. Okay, wohl eher die Kuriere von Fedex mit der Testversion vor den Toren der PC-Games-Redaktion. Freuen Sie sich auf das spektakulärste Strategiespiel seit Gründung des Auenlands.



TEST

Wenn Sie diese Zeilen lesen, spielen wir bereits *Half-Life 2*: Im November soll das Spiel erscheinen.



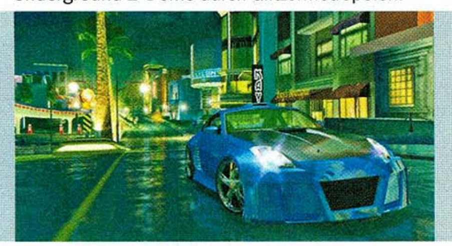
TIPPS

Im Dschungel ist die Hölle los: Wir helfen Ihnen mit Lösungen zu *Pacific Assault* und *United Offensive*.



AUF CD UND DVD

Noch vor dem Verkaufsstart rasen Sie mit der *NfS Underground 2*-Demo durch Glitzermetropolen.



HARDWARE

Kaufen Sie keine neue Grafikkarte, ohne die große PC-Games-Marktübersicht gelesen zu haben.



Die PC Games 12/04 erscheint am 27. Oktober!
Vorab-Infos ab 23. Oktober auf www.pcgames.de

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 I **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich, Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Justin Stolzenberg, Thomas Weiß
Freie Mitarbeiter: Alexander Frank, Björn Schick, Matthias Grimm
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks: Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Hardware: Frank Mischkowski, Daniel Möllendorf

Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Marco Leibetseder, Alfonso Costanza
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de/ I **E-Mail:** computec.abo@pvz.de
Postadresse:
Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch: 0451-4906-700 I Per Fax: 0451-4906-770

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20 I (Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20 I (Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40 I (Ausland € 117,60)

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at I Postadresse: Leserservice GmbH I St. Leonharder Str. 10 I A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 I Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20 I PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cocadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341 I Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen: Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Sven Wedig, Celebration Media: Telefon: +49-30-8595464-1
sven.wedig@computec.de

Anzeigendisposition: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac: Telefon: +49-911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

Verlag: Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:







Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage
2. Quartal 2004: 263.244

AWA
Ermittelte Reichweite 1,01 Mio. Leser



Infos & Bestellung: www.com-magazin.de



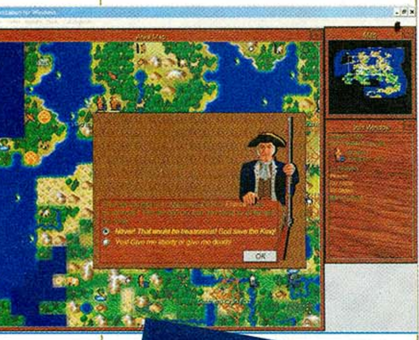
November 1994

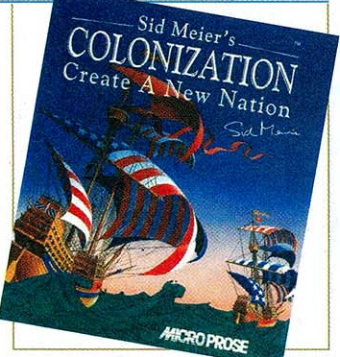
Kurioses am Rande

Während das Gros der Spielehersteller seine Produkte auf der Londoner ECTS vorstellte, zog sich Psygnosis in die London Brewery zurück. Dort wurde den Journalisten in aller Ruhe ein Action-Adventure vorgeführt, dessen Grafikstil für Staunen sorgte: **Ecstatica** (siehe Bild). Statt sämtliche Figuren mittels Polygonen darzustellen, verwendet **Ecstatica** ausschließlich Ellipsen. Dieser Kunstgriff bewirkte, dass der Titel selbst auf langsamen Rechnern erstaunlich flüssig lief.

Test des Monats

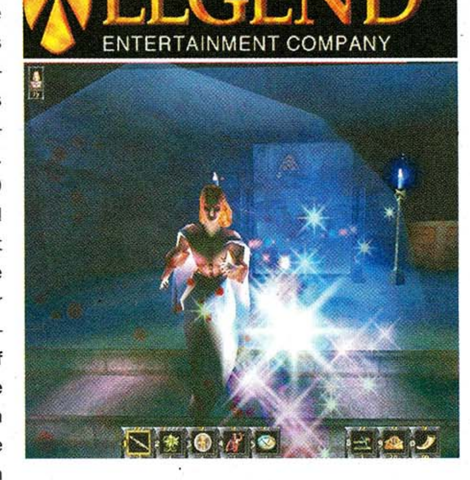
Vor zehn Jahren gab PC Games der ausgeklügelten Spielmechanik von **Colonization** den Vorzug: Sid Meiers Strategiespiel setzte sich gegen den technisch um Äonen fortschrittlicheren Ego-Shooter- und Rollenspiel-Mix **System Shock** durch und wurde in hitzigen Redaktionskonferenzen zum Spiel des Monats gekürt. Im Nachhinein war das eine Fehlentscheidung, denn nüchtern betrachtet führte **Colonization** schlicht das in **Civilization** erprobte Konzept fort, statt – wie **System Shock** – mutig die Verquickung unterschiedlicher Genres voranzutreiben. Dafür gab's in den Bereichen Grafik und Sound gerechte Maulschellen: Während die Optik nur magere 68 Punkte einfahren konnte, brachte es der Sound auf schlappe 65 Prozent. Präsentation war eben noch nie die Stärke von Sid Meier. Wobei das beim neuen **Pirates** ja anders werden soll: Zeitgemäße Optik trifft auf klassischen Spielablauf.





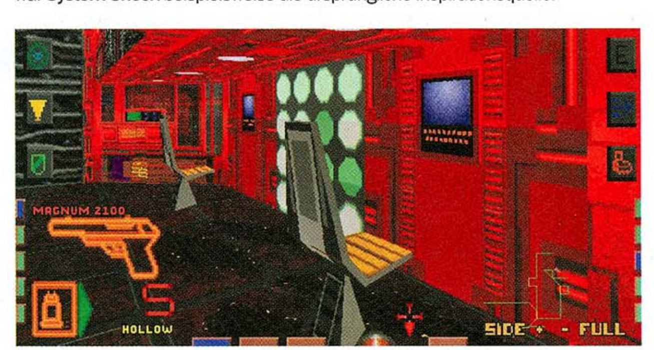
Was wurde eigentlich aus ... Legend?

Heute kennt man Legend wegen **Unreal 2**. Doch die Vergangenheit des mittlerweile aufgelösten Entwicklerstudios ist keine Vergangenheit der Action-Spiele. Als die Firma 1989 von Mike Verdu und Bob Bates gegründet wurde, spezialisierte sich das Team vor allem auf Adventures: **Companions of Xanth**, **Death Gate** und **Shannara** waren Abenteuer-Spiele, die auf Fantasy-Büchern bekannter Autoren wie Piers Anthony, Margaret Weis und Terry Brooks basierten. 1999 veröffentlichte Legend zum ersten Mal einen Shooter, dessen Grafik-Antrieb die **Unreal**-Engine war: **The Wheel of Time** (siehe Bild). Danach folgte die Entwicklung von **Unreal 2**, das im Vorfeld lange als Shooter-Revolution gehandelt wurde. Als **Unreal 2** schließlich erschien, stand der Spielspaß im Schatten der gewaltigen Optik. Die Verkaufszahlen blieben weit hinter den Erwartungen zurück. Grund genug für Publisher Atari, das Legend-Studio im Januar 2004 zu schließen.



Kultspiel: System Shock

System Shock war seinerzeit in vielerlei Hinsicht wegweisend. Die Mischung aus Action, Rollenspiel und Grusel-Shooter war einzigartig in ihrer Komplexität. Auch die Technik spielte ganz oben mit. So verfügte **System Shock** neben einer stimmungsvollen 3D-Grafik beispielsweise auch über eine rudimentäre Physik-Engine: Geworfene Objekte, etwa Getränkedosen oder Waffen, prallten halbwegs realistisch von den Wänden ab oder rutschten Schrägen hinunter. Entsprechend hoch waren die Hardware-Anforderungen, um **System Shock** in guten Detail-Einstellungen einigermaßen flüssig spielen zu können. Damals war kaum abzuwägen, welchen Einfluss der Titel auf die Entwicklung von Computerspielen haben würde. Für Warren Spectors **Deus Ex**, eines der besten bisher erschienenen Computerspiele, war **System Shock** beispielsweise die ursprüngliche Inspirationsquelle.



Hardwaretrends

Als eines der ersten CD-ROM-Spiele macht **Rebel Assault** die Laufwerke 1993 salonfähig; etwa ein Jahr später gehört ein CD-ROM mit vierfacher Umdrehungsgeschwindigkeit zur Luxusklasse. Preislich lagen die damals als pfeilschnell empfundenen Laufwerke bei etwa 800 DM (rund 410 Euro) – für eine heute technisch lächerliche Übertragungsgeschwindigkeit von 600 kByte pro Sekunde. Zum Vergleich: Aktuelle DVD-ROMs (48x) bringen es auf über 7 MByte pro Sekunde und kosten 35 Euro.

Die Top-5-Tests

1. SYSTEM SHOCK | EA
Technisch fortschrittlicher Mix aus Action und Rollenspiel

2. DREAMWEB | Empire
Sex und Gewalt – Dreamweb behandelt ernste Themen.

3. PGA TOUR GOLF 486 | EA
Trotz gewaltiger Ladezeiten damals DIE Golf-Simulation schlechthin!

4. NHL HOCKEY 95 | EA
Ein Jahr später nachgereicht: die CD-ROM-Version des Sportspiels.

5. SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN | Legend Entertainment
Adventure mit satirischen Texten und verrückten Figuren

Windows-Spiele

Windows und Action-Spiele – vor zehn Jahren waren diese beiden Dinge ähnlich kompatibel wie ein Süßwarenstand auf einer Diabetesmesse. Wie schlimm es seinerzeit um Windows als Spieleplattform stand, bewies ein von Microsoft geschnürtes Spielepaket namens Microsoft Arcade. Darin fünf damals schon betagte Klassiker: Centipede, Tempest, Asteroids, Battlezone und Missile Command. Grafisch glichen die Remakes beinahe vollständig ihren Uralt-Originalen: Einfarbige Linien und undefinierbare Farbklötze zuckten über den Bildschirm. Was für ein Kontrast zum heutigen Windows XP!

DIE KÄMPFE

60. Am unteren Bildschirm listet eine Charakterleiste alle Ihre Mitstreiter auf. Dort sehen Sie den Gesundheitszustand Ihrer Mannen, die ausgerüsteten Waffen und ob der jeweilige Söldner ausgewählt ist oder nicht.

61. Damit Sie die Gesundheit Ihrer Leute jederzeit im Blick haben, verfärbt sich das Charakterporträt rot, sobald einer aus Ihrem Team angeschossen wird.

62. Wenn mehrere Angreifer Ihnen ans Leder wollen, teilen Sie Ihr Team einfach auf und nehmen somit alle Feinde gleichzeitig aufs Korn. Um keine Zeit zu verlieren, erledigen Sie die Aufteilung am besten im Pausen-Modus.

63. Durch das Auto-Behaviour-Feature legen Sie fest, wie sich die einzelnen Charaktere im Kampf verhalten sollen. Beispielsweise stellen Sie ein, dass Ihre Söldner sich selbst oder ihre Mitstreiter ab einem bestimmten Verletzungsgrad heilen.

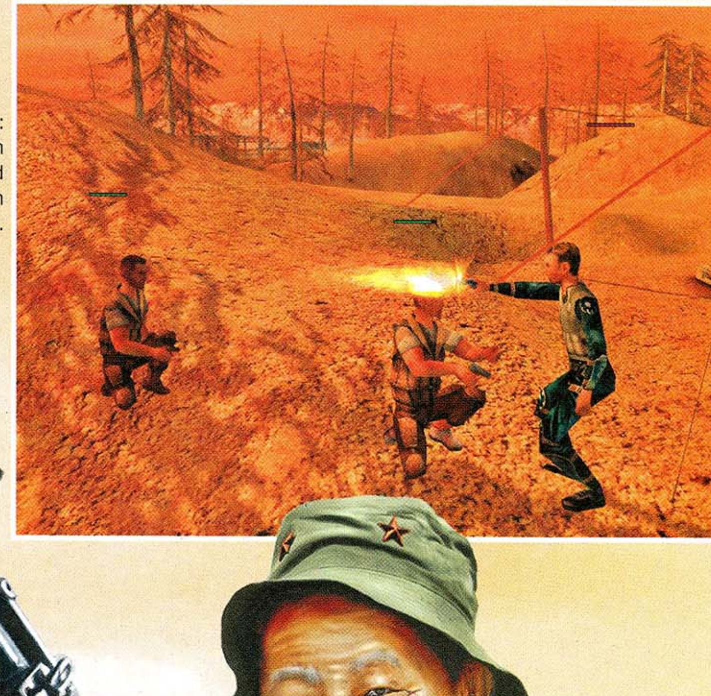
64. Darüber hinaus bestimmen Sie, ob Ihre Soldaten im Liegen oder im Sitzen angreifen oder beispielsweise zuerst den schwächsten oder den stärksten Feind ausschalten sollen.

65. Selbstverständlich können Sie auch der KI Ihrer Mitstreiter freien Lauf lassen. Das Kampfverhalten der Charaktere hängt dann von deren eigener Persönlichkeit ab.

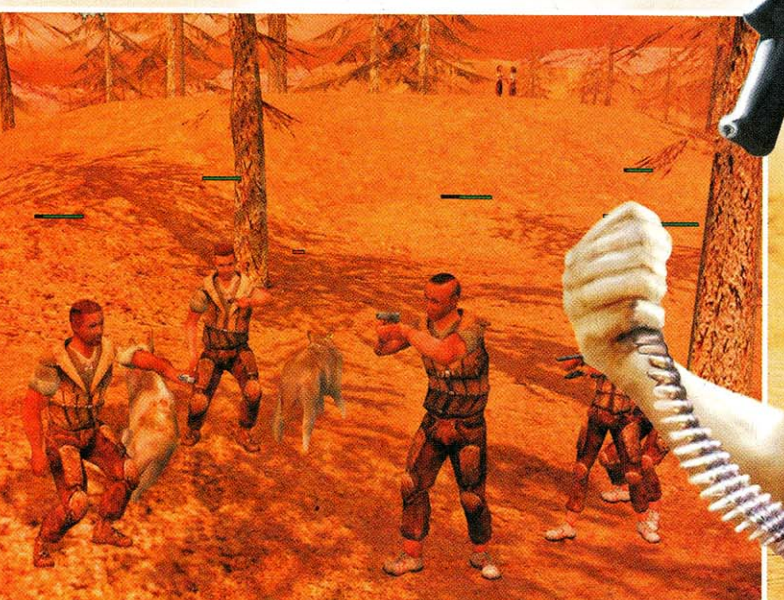
66. Der Kampf kann nach Wunsch oder nach vorgegebenen Kriterien (Tod eines Charakters, Explosion, keine Munition, etc.) pausiert werden. Die Kamera springt dabei zum Ort, an dem ein Ereignis die Pause ausgelöst hat. So behalten Sie das Geschehen stets im Überblick.



Gefährlich: Eine Bande von Seekern hat uns beim Rasten überfallen. Zum Glück hatten wir ohnehin einen leichten Schlaf.

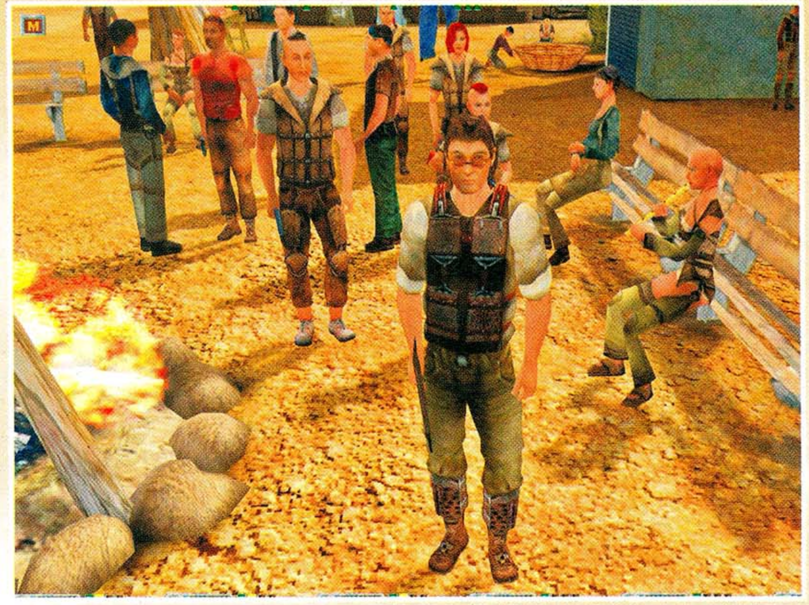


Nicht genug Erfahrung: Eigentlich wollten wir uns an den Feind heranschleichen, doch dieser hat uns entdeckt.



Kampf ums Überleben: Fressen oder gefressen werden - das ist hier die Frage.

Opfer werden zu Tätern: Die ehemaligen Obdachlosen schlossen sich nach der Apokalypse zu einer gefährlichen Gang zusammen – den Seekern. Während andere Gruppierungen Dörfer niederbrennen und die Bevölkerung einfach umbringen, plündern die Ex-Obdachlosen wie Geier die Überreste. Sie wissen stets genau, was in der Gegend los ist und wo es etwas zu holen gibt. Ein Sprichwort sagt: „Kennst du einen Seeker, kennst du die Wastelands."



Feierabend: Bei einer gemütlichen Runde am Lagerfeuer spielen NPCs auf Musikinstrumenten.



Einst das schnellste Fortbewegungsmittel, können Flugzeugwracks höchstens als Gartenzäune eingesetzt werden.

DIE CHARAKTERE

55. Ihre Mitstreiter sind keinesfalls Statisten ohne eigene Interessen und Persönlichkeiten. Neben einer Vergangenheit glänzen Ihre Söldner mit Charaktereigenschaften wie Eifersucht, Liebe, provokantes Auftreten oder Ignoranz.

56. Manche Neigungen Ihrer Begleiter sorgen für amüsante Situationen – etwa wenn Ihr machohafter Scharfschütze eine Kollegin anmacht. Diese ist nicht nur Vegetarierin, sondern wird auch eher vom gleichen Geschlecht angezogen. Wenn das mal gut geht!

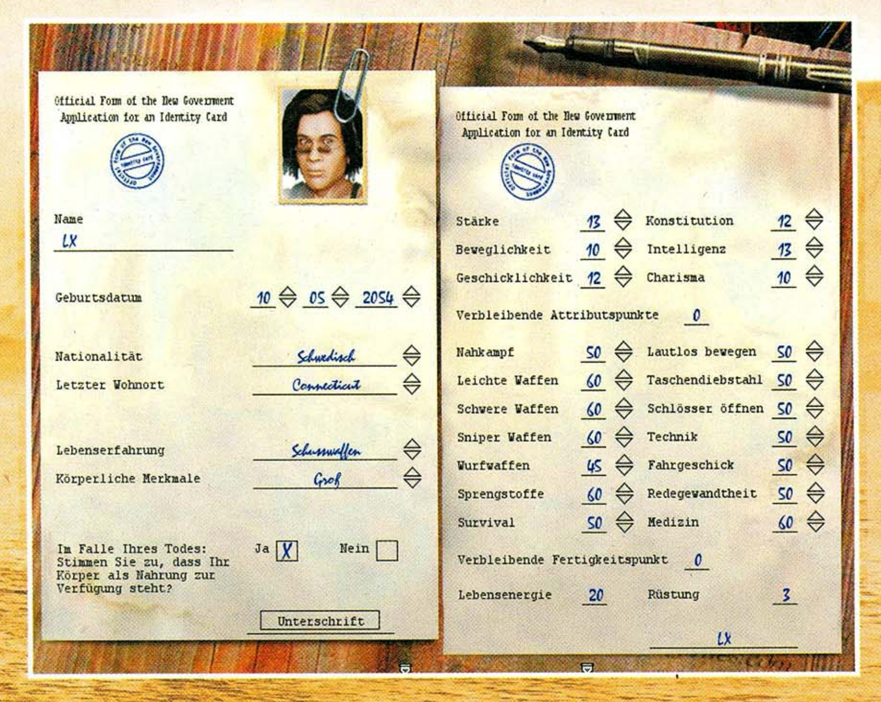
57. Trotz Teamwork besitzt jeder Soldat sein eigenes Inventar. Sie können die Gegenstände jedoch jederzeit austauschen. Und sollte das Inventar eines Ihrer Kämpfer voll werden, verstauen Sie alle Items bei seinen Kollegen oder besorgen sich Rucksäcke, die Ihren Inventarplatz erweitern.

58. Jeder Gegenstand hat ein realistisches Gewicht. Wenn Sie Ihre maximale Traglast überschreiten, wirkt sich das auf Ihre Geschwindigkeit aus. Im schlimmsten Fall läuft der betroffene Charakter langsamer und kann nicht mehr klettern.

59. In der postapokalyptischen Welt dürfen Kinder natürlich nicht fehlen – schließlich sind sie die Hoffnung der Menschheit. Im Verlauf des Spiels erfüllen Sie sogar für manche Halbstarken Aufträge. Beispielsweise suchen Sie nach einem gezähmten Wolf eines kleinen Jungen oder Sie retten die 17-jährige Tochter eines ehemaligen Banditen.

Zu Beginn Ihres Abenteuers erstellen Sie Ihren Charakter und bestimmen unter anderem sein Aussehen, Alter, seine Nationalität, körperliche Verfassung und die Lebenserfahrung.

Ob Ihr Körper nach dem Ableben für die anderen als Verzehr dienen darf, legen Sie ebenfalls bei der Charaktererschaffung fest.



Official Form of the New Government
Application for an Identity Card

Name: LX

Geburtsdatum: 10 05 2054

Nationalität: Schwedisch
Letzter Wohnort: Connecticut

Lebenserfahrung: Schusswaffen
Körperliche Merkmale: Groß

Im Falle Ihres Todes: Stimmen Sie zu, dass Ihr Körper als Nahrung zur Verfügung steht? Ja [X] Nein [ ]

Unterschrift

Official Form of the New Government
Application for an Identity Card

Stärke	13	Konstitution	12
Beweglichkeit	10	Intelligenz	13
Geschicklichkeit	12	Charisma	10

Verbleibende Attributspunkte 0

Nahkampf	50	Lautlos bewegen	50
Leichte Waffen	60	Taschendiebstahl	50
Schwere Waffen	60	Schlösser öffnen	50
Sniper Waffen	60	Technik	50
Wurfwaffen	45	Fahrgeschick	50
Sprengstoffe	60	Redegewandtheit	50
Survival	50	Medizin	60

Verbleibende Fertigkeitspunkt 0

Lebensenergie 20 Rüstung 3

LX

In bester Rollenspiel-Manier verteilen Sie vor Beginn Ihre Punkte auf Attribute wie Stärke, Konstitution, Beweglichkeit, Geschicklichkeit, Intelligenz sowie Charisma.

Außerdem verteilen Sie Ihre Fertigkeitspunkte auf Fähigkeiten wie lautlos bewegen, Taschendiebstahl, Schlösser knacken, Medizin oder Redegewandtheit.

Tiere sind in The Fall keine Seltenheit. Selbstverständlich kann der Spieler auf die Jagd gehen.

Genmanipulierte Schafe waren harmlos, ihre Erschaffer hingegen nicht. Warge sind ein Grund dafür, warum Menschen nicht Gott spielen sollten. Diese reißerischen Bestien erinnern an Wölfe, sind aber viel größer und wesentlich aggressiver und gefährlicher. Bei ihren Jagden machen sie selbst vor Bären nicht Halt. Glücklicherweise verlassen Warge nur selten ihr Territorium, weshalb es nicht häufig zu Konfrontationen mit Menschen kommt.

Die NPCs gehen ihrem Tagewerk nach. Hier repariert ein Bauer seinen kaputten Traktor.

DIE STORY

46. Die Handlung des Spiels beginnt im Jahre 2083 – elf Jahre nach einer Klimakatastrophe, die eine globale Erderwärmung um 10,5 Grad verursacht hat. Die Pole schmelzen und das Wasser fegt große Teile der Kontinente weg. Die Überlebenden befinden sich seitdem stets in einem Kampf um Trinkwasser und Ressourcen. Und Sie müssen sich inmitten dieser Anarchie behaupten.

47. Da die Eltern Ihrer Hauptfigur tot sind und die einzige Schwester unauffindbar ist, haben Sie außer Ihrem eigenen Leben nichts zu verlieren. Dementsprechend bewerben Sie sich bei einer neuen Regierung als Söldner – ein gefährlicher Job!

48. Noch vor Ihrem ersten Auftrag erfahren Sie, wer für den Tod Ihrer Eltern verantwortlich ist. Die Suche nach den Mördern ist ein wichtiges Motiv der Story von **The Fall**.

49. Wenn Sie auf Ihren Reisen Menschen helfen, können Sie dies im Namen der neuen Regierung tun ... oder aber in Ihrem eigenen. Wenn Sie sich für die erste Möglichkeit entscheiden, stärken Sie die Hoffnung der Menschen auf eine bessere Zukunft.

50. Das Werk des Entwicklers Silver Style ist nichtlinear. Dazu kommt noch die Möglichkeit, die Quests von **The Fall** auf mehrere Arten zu beenden.

51. Über 1.000 NPCs gehen ihrem Tagewerk nach: sie jagen, verrichten Arbeiten, schlafen, lieben und streiten sich. Selbstverständlich kann der Spieler mit jeder Person kommunizieren.

52. Die Überreste Ihrer Gegner sollten Sie auf keinen Fall einfach so liegen lassen. Menschen aus anliegenden Siedlungen werden die Körper schon bald nach Gegenständen durchsuchen. Wenn Sie sich Zeit lassen, gehen Sie möglicherweise leer aus.

53. Die Endgegner von **The Fall** zeichnen sich nicht durch ihre Größe, sondern vielmehr durch ihre clevere KI aus. Um sie zu besiegen, braucht der Spieler die richtige Taktik.

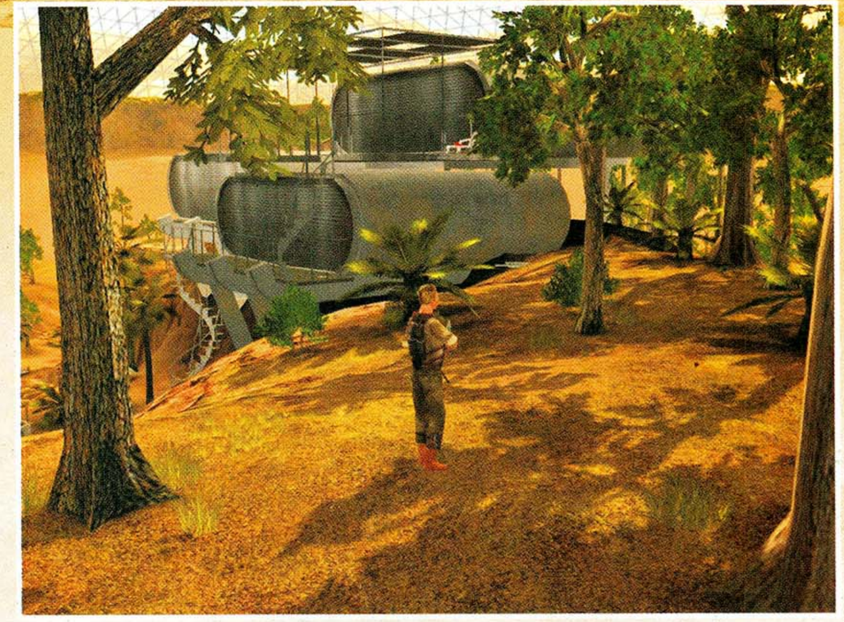
54. Silver Style nimmt sich während der Produktion die Anregungen der Community zu Herzen, um ein möglichst interessantes Abenteuer zu bieten.



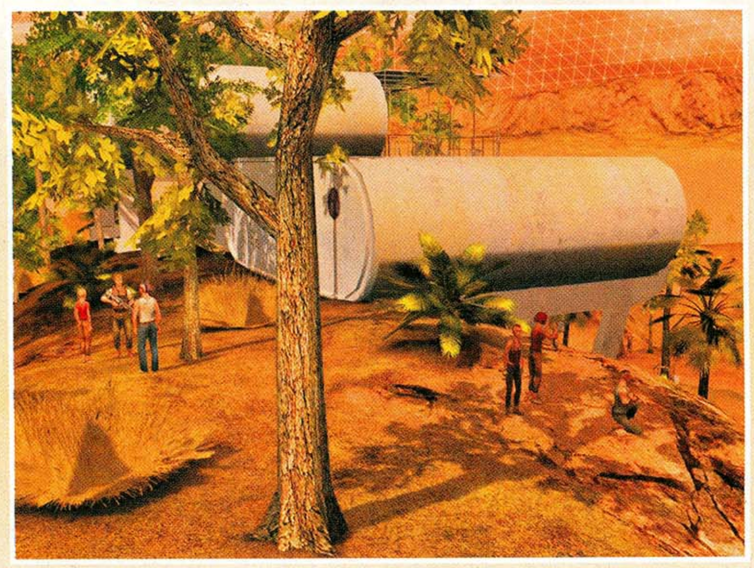
Ohne neue Auto-Batterie kommen wir mit diesem Fahrzeug nicht weit.

DIE TECHNIK

38. Die Grafik-Engine von **The Fall** stellt neben den detaillierten Siedlungen der Endzeitmenschen auch schmucke Flora und Fauna dar. Mit Tieren bevölkerte Wälder sind keine Seltenheit.
39. Die eigens für das Spiel programmierte Grafik-Engine nutzt viele DirectX-9-Effekte.
40. Einen Übergang zwischen Innen- und Außenräumen gibt es im Gegensatz zu vielen anderen Spielen gar nicht. Sämtliche Gebäude betreten Sie ohne Ladepausen.
41. Die Detailtreue der Entwickler dient nicht nur der hübschen Optik: Da die NPCs ihren eigenen Tagesablauf haben, ruhen sie sich nachts aus. Ergo muss beispielsweise die Zahl der Betten in einem Haus der Zahl der Bewohner entsprechen.
42. Der Entwickler verspricht etwa 30 Musikstücke, die die Atmosphäre von **The Fall** untermalen. Außerdem denkt man über einen möglichen Soundtrack nach.
43. Für die aufwendige Synchronisation will Silver Style aus Kino und TV bekannte Sprecher verpflichten.
44. Insgesamt sollen für die deutsche Version 84 verschiedene Stimmen zum Einsatz kommen. So will man vermeiden, dass zu viele NPCs die gleiche Stimme besitzen.
45. Um die Endzeitstimmung glaubhaft mit Rollenspielelementen zu verbinden, ließen sich die Entwickler unter anderem von Filmen wie **Mad Max** und Spielen wie **Morrowind** oder der **Gothic**-Reihe inspirieren.



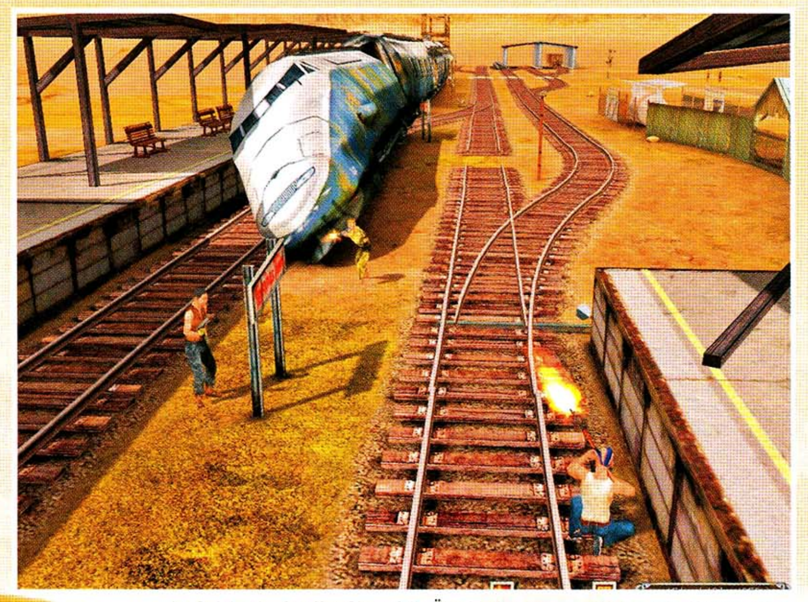
Das Rollenspiel begeistert mit seiner abwechslungsreichen Umgebung und dynamischen Schatten.



Die Grafik-Engine von The Fall meistert detailreiche Außenareale ohne Probleme.

The Fall
Last Days of Gaia

Countdown für das mit Spannung erwartete 3D-Rollenspiel: Noch mehr Gründe, warum Sie sich auf The Fall freuen dürfen.



Im Spielverlauf treffen Sie auf die Überbleibsel unserer Welt vor der Katastrophe.

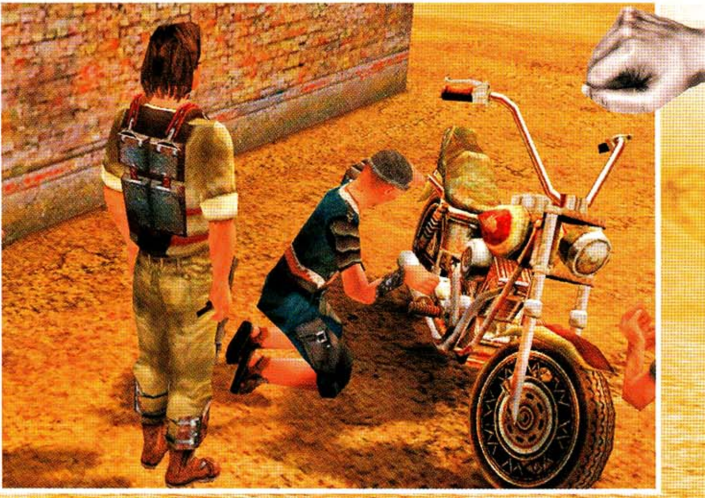
GRUNDLAGEN

34. Da das Endzeit-Epos **The Fall** hierzulande entwickelt wird, kommt das Spiel zuerst in deutscher Fassung auf den Markt. Darüber hinaus soll es lokalisierte Versionen für Frankreich, Polen, Russland, Spanien, Ungarn, Kroatien, Slowenien, Serbien und Tschechien geben.

35. Zwar erscheint das Rollenspiel ausschließlich als Windows-Version, die Berliner Entwickler versuchen jedoch, es mit dem WINE-Emulator auch unter Linux lauffähig zu machen.

36. Im Verlaufe des Spiels treffen Sie auf Überreste der Welt vor der Katastrophe. Zug- oder Autowracks eignen sich hervorragend als Unterschlupf.

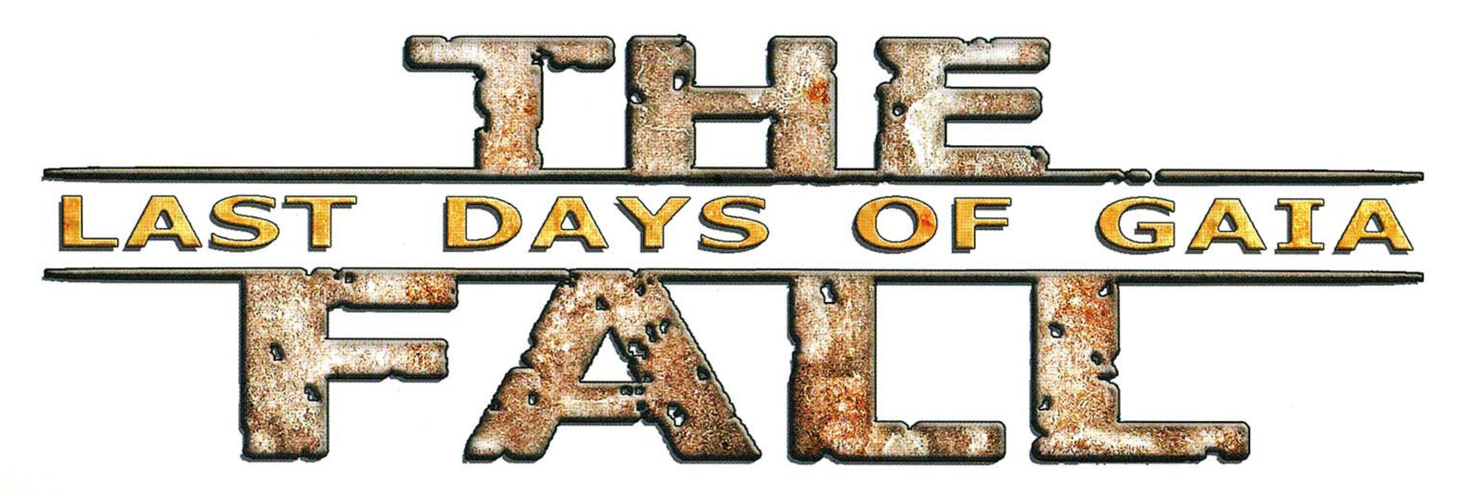
37. Mit den fünf Schwierigkeitsgraden von **The Fall** kommen selbst Einsteiger klar. Eine Trainingsmission zum Erlernen der Steuerung absolvieren Sie gleich zu Beginn Ihres Abenteuers.



NPCs reparieren Ihre Vehikel, damit Sie an andere Schauplätze fahren können.



Die Schatten: Sind sie Mutanten oder gar die nächste Stufe der Evolution? Nach wie vor ist unklar, was die über 2,30 Meter großen Wesen auf die Welt losgelassen hat. Die robusten Krieger sollten Sie nicht unterschätzen. Mit ihren schnellen Reflexen haben sie schon vielen Abenteurern das Leben schwer gemacht. Wenn diese humanoiden Wesen organisierter vorgehen würden, wäre die Menschheit möglicherweise sogar schon ausgerottet.



PC Games

PC GAMES SPECIAL

DEEP SILVER

SILVER STYLE